18 Harika İnceleme

Fallout 2 • *Heretic II* • *Blood II* • *Railroad Tycoon II* ve en son donanım haberleri…

Okuyucuların Seçtiği En iyi 50 Oyun
Şimdiye kadarki en büyük anketimizin şaşırtıcı sonuçları sizi ŞOK edecek!

Voodoo3 geliyor! Ama…
…acaba 3Dfx, şu ana kadarki en güçlü hızlandırıcısıyla hata mı yapıyor?

PC GAMER TÜRKİYE



CD-ROM Hediyeli

CD'DE BU AY

Nefes nefese kovalamacayı bu ayki özel Redguard demomuzda bulabilirsiniz. Ayrıca Tomb Raider III, Resident Evil 2, Wargasm, Heavy Gear II sizleri bekliyor!

Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi

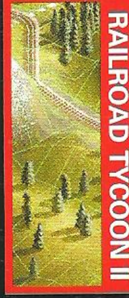

HALF-LIFE


GRIM FANDANGO


SIN


TOMB RAIDER III


BLOOD II


RAILROAD TYCOON II


CAESAR III


DELTA FORCE

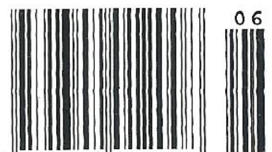

SHOGO

EN kapsamlı strateji '99 rehberi

kenan9593

46 sayfalık ipuçları, hileler ve çözümler—Bu yılın en çok tutulan oyunlarında başarıya ulaşmak artık çok kolay!

www.pcgamer.com
Yıl: 1 Sayı: 5 • ŞUBAT 1999
Fiyatı: 1.300.000 TL.
ISSN 1302-0129



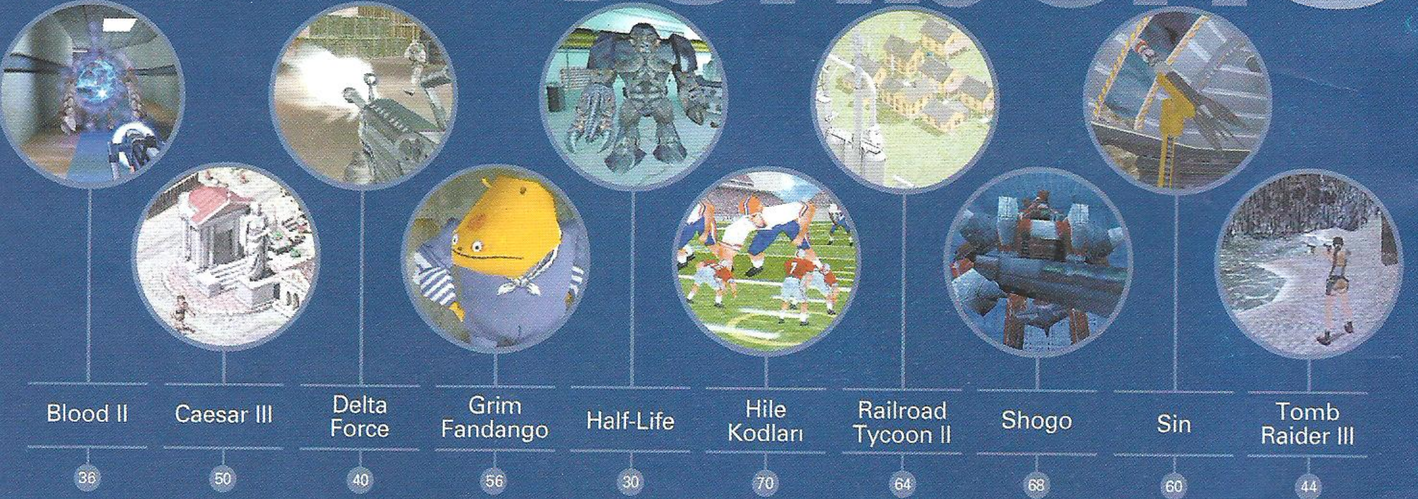
PC GAMER TÜRKİYE

YIL: 1 • SAYI: 5 • ŞUBAT 1999

Kapak Konusu

Geride kalan tatil dönemi muhteşem oyunların akınına uğradı. Bunların içinden ruh sağlığınızı bozmadan çıkmanıza yardım etmek için size yıllık En Kapsamlı Strateji Rehberimizin ilkini sunuyoruz. Baştan aşağı 46 sayfada en iyi tavsiyeler, ipuçları, tam çözümler ve her yerde karşınıza çıkacak hilelerle dolu bu rehberi size tatil hediyemiz olarak kabul edin. 28

EN kapsamlı STRATEJİ rehberi 1999



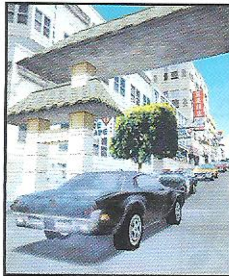
Sunar

PC Gamer-Türkiye Okuyucu Top

Siz okuyucularımıza tüm zamanların en iyi 50 oyununu seçme fırsatını vermiştik. Sonuçlar oldukça ilginç ama en azından şunu biliyoruz ki; okuyucuyarımız ağzının tadını iyi biliyor. 76



Vurgun



Driver 16

Driver Grand Theft Auto'nun bütün iyi yanlarını almış ve bunu daha derin bir 3D çevreye yerleştirmiş.

Rayman 2 18

Bu devam oyunu, çekici kahramanımız Rayman'i yeni görsel ve oynanış özellikleriyle dolu bir 3D dünyaya taşıyor.





Braveheart 20

Eidos, ortaçağda geçen bu real-time strateji oyunu taze bir film lisansıyla bir araya getiriyor. Sonuçlar oldukça etkileyici.

Donanım

127 **Donanım**

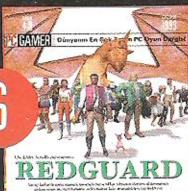
Donanım üreticileri hız kesmiş olsada Donanım köşemizin yavaşlamaya hiç niyeti yok. Bu ayda standart bir bilgisayarı oyun canavarına çeviren parçaları sizin için inceliyor ve donanım konusundaki dertlerinize çare arıyoruz.

İncelemeler

Disk Sayfaları

Korkmayın, piyasadaki en iyi CD'nin demolarını oynamanıza yardım etmek için disk sayfaları burada.

6



Departmanlar

23 **Görgü Tanığı**
Chris Robert'in yeni geliştirme firması Digital Anvil'den hoş görünen üç yeni oyun, Ion Storm meselesinin son hali ve Sierra'nın satışı bu ayın başlıca konuları arasında.

140 **Uzatma Dakikaları** — Cüneyt Halu
Cüneyt her zamanki gibi kötü esprilerine devam ediyor. Ama add-on'lar ve patch'ler konusunda bilgi almak için daha iyi bir kaynak bulamayacağımızdan esprilerine gülüyormuş gibi yapalım.

142 **Multi-Play** — Mustafa Gökalp Balkaya
Diablo'nun multiplayer'ında işler zıvanadan çıkmış gibi görünüyor. İkincisini beklerken multiplayer'la oyalanmayı düşünenlerin Mustafa'nın öğütlerine ihtiyacı olacak.

143 **Eşiktekiler** — Kaan Polatoğlu
Dergimizin en kanlı köşesi bu ay adına yaraşır bir konu ile karşınızda. Öncülünün çok ötesinde olan Blood II: The Choosen Kaan'ın bu ayki konusu.

144 **Başka Dünyalar** — Güven Çatak
Nükleer savaş sonrasının inanılmaz atmosferinde geçen *Fallout II*, Güven tarafından masaya yatırılıyor. Geçen yılın en iyi RPG'si ve ayrıca en son RPG haberleride burada.

145 **Masaüstü Generali** — Tuğbek Ölek
Generalimiz bu ay savaş bayraklarını SSI'a doğru açtı. Firmanın son çıkardığı strateji oyunu Warhammer 40.000: Chaos Gate'in tüm perde arkası burada.

146 **Sim Kolonu** — Gülçin Hatıhan
Gülçin hala buralarda, uzaydan gelip onu götürecekleri günü beklerken hırsını Hollywood'un parlak yollarından ve ringlerindeki kas torbalarından çıkarıyor. Bu 11 ay tüm oyunlar için zor geçecek.

148 **Mektuplar**
Ne o söyleyececkleriniz mi var? Eee ne bekliyorsunuz alın kağıdı kalemi elinize, geçin bilgisayarınızın başına ve bize yazın... Çekinmeyin çekinmeyin!

152 **Gelecek Sayı**
PC Gamer'ın 1998'ın en iyilerine kalite damgasını vurma vakti geldi. Ayrıca kusursuz 3D kartların bir toplamasını ve çok daha fazlasını sunacağız.

PC GAMER ONLINE WWW.PCGAMER.COM



Şiddetin dayanılmaz cazibesi

Bilgisayar oyunları genellikle yoğun şiddet içermeleri nedeniyle eleştirilirler. Oyuncular da bunu inkar etmiyorlar. Özellikle 3D Shooter'lar ve savaş oyunları. Pedagoglar tartışma programlarında televizyondaki şiddet sahnelerinin çocukların psikolojik gelişimi üzerindeki olumsuz etkilerini tartışa dursun, oyuncular aynı saatlerde monitörleri önünde çoktan birer canavara dönüşmüş oluyorlar.

Sinemada da şiddet aldı başını gidiyor. Büyük ilgi gören Tarantino filmlerine bir baksanıza; Rezervuar Köpekleri, Pulp Fiction. Çağdaş Amerikan sinemasının temsilcisi Tarantino işin sırrını buldu. Süpermarketten alışveriş yapar gibi cinayet işlenen bu filmlerle seyircisinin istediğini veriyor. Herkes durumdan çok memnun. Popüler edebiyat ve sinemanın o dönemin toplumunu, yaşantısını, değer yargılarını, iyilik ve kötülük kavramlarını yansıttığını düşünecek olursak, başımıza gerçekten gelecek var.

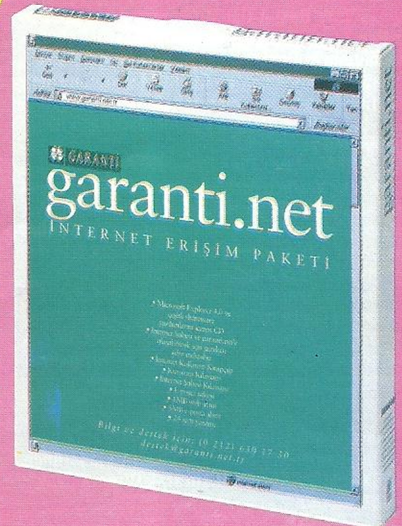
Hayatın her yanına yayılmış olan şiddeti bir yana bırakıp da sadece bilgisayar oyunlarını eleştirilmesi bize biraz haksızlık gibi geliyor. Çünkü PC oyunları arasında birçok farklı türde ve tamamen şiddetten arınmış, oyunculara iyi vakit geçirten, hatta çocuklara yönelik oyunlar da bulunuyor. Ayrıca yasal olarak ithal edilmiş oyunların ambalajlarında oyuncular için yaş sınırlaması getiren ibareler de bulunuyor. Korsan oyunlarla ilgili saymakla bitmeyecek problemlerin belki de en önemlilerinden biri bu. Alıcıların bu konuda çok dikkatli olması gerekiyor. Birçok anne babanın çocuklarıyla birlikte oyun oynadığını biliyoruz. En azından bu bilinç anne ve babalarda olursa, çocukların erken yaşta, yapmayı öğrenmeden yıkmayı öğrenmelerine engel olunabilir.

PC GAMER-TÜRKİYE

yık

sadece
garanti internet erişim paketinde!

$19.95



Dünyanın tüm İnternetçileriyle
sohbet etmek için...
Türkiye'nin en hızlı ve kesintisiz İnternet erişimi.
19.95 dolar + KDV'ye 1 ay sınırsız kullanım.
(Bankacılık işlemlerinizi Garanti İnternet Şubesi'nden
yaparsanız 19.95 dolardan daha da az ödersiniz.)
garanti.net erişim paketi, Garanti şubelerinden,
(0 212) 630 17 30 no'lu telefondan veya
www.garanti.com.tr adresinden
siparişle üç günde elinizde.

Biri Half-Life Mı Dedi?

Şu küçük dev eserimiz için zor bela kazandığı paraları her ay verenleriniz, en iyi oyun demoları için dünyanın altını üstüne getirdiğimizi bilirler. Geçtiğimiz bir iki ay içinde size *Descent 3, Shogo, Trespasser* ve başka bir sürü güzel oyunun *PC Gamer*'a özel demolarını sunduk. Evet, bu ay da sizin için iki armağanımız var.

Birincisi Bethesda Softworks'ün yeni adventure oyunu *Redguard*'ın özel demosu. Bu demoyu oynamak için bir 3Dfx işlemcili bir 3D karta ihtiyacınız olacak.

İkinci armağanımız ise, *Half-Life* adındaki küçük bir oyundan ibaret. Hayır, oyunun demosunu vermiyoruz (şimdilik), ama oyunun tam versiyonuna sahip olanlar için gerçekten harika bir çift güzelliğimiz var. İlki, bizlere çok sevilen kafein tiryakisi Too Much Coffee Man'i sunan bir multi-player tiplemesi. Diğeri ise, Valve'daki *Half-Life* yaratıcıları tarafından sadece *PC Gamer* okuyucuları için tasarlanan özel bir multi-player harita. Biz, sizi bu yeni level'a ulaştırabilecek tek kaynağız ve bunun sizi havalara uçuracağını söylemek yetersiz bir ifade olur. Öyleyse ne bekliyorsunuz? Hadi oyuna başlayın!

Disk Editörünün Notu

PC Gamer CD'si ile ilgili son bilgiler için web sitemizdeki *pcgamer.ign.com/static/magazine/cdrom.shtml* sayfasına bir göz atın. Burada son güncellemelerin yanı sıra Sıkça Sorulan Soruları da (FAQ) bulacaksınız.

CD'nin çalıştırılması

1. CD'yi yerleştirin.
2. Eğer Autorun CD'yi başlatmazsa, Başlat'a tıklayın ve Çalıştır'ı seçin. *X:\PCGAMER.EXE* yazın, buradaki *X* sizin CD-ROM sürücünüzün harfi.
3. Bu, *CD*'yi çalıştıracaktır.

Sistem Gereksinimleri

Windows 95; 486/33; 4MB RAM; Mouse
NOT: Bu gereksinimler sadece arayüz programınızın yüklenmesi için. Her oyun demosunun kendi ek gereksinimleri olacaktır. Bu yüzden açıklamaları dikkatle okuduğunuzdan emin olun.

Win3.1 Kullanıcılarının Dikkatine!

PC Gamer arayüzü Windows 95 için tasarlanmıştır. Eğer Widows 3.1 kullanıyorsanız, Win 3.1'in demolarını ayrıca yüklemeniz gerekiyor.

İÇİNDEKİLER / MANUEL YÜKLEME KOMUTLARI

Yükleme Kısayolları

CD arayüzümüzün yüklenmemesi ya da düzgün olarak çalışmaması durumunda her demoyu, arayüzü komple atlayarak yükleyebilirsiniz.

Demoları manuel olarak yükleyebilmek için yan sayfada yer alan tabloya bir göz atın. Bu tablo demoların bir listesiyle klasör ve yükleme komutlarını içeriyor.

Tablodaki komutları çalıştırmak için Windows 95'te Başlat-Çalıştır komutunu veya Win 3.1'de Program Yöneticisi'nden Dosya-Çalıştır komutunu kullanmanız yeterli. Dialog kutusu ortaya çıktığında, önce CD-ROM sürücünüzün harfini daha sonra sağ taraftaki listeden demonun bulunduğu klasörü ve son olarak yükleme komutunu yazın.

Örneğin *Pro Pinball*'un demosunu yüklemek için *X:\BRDEMO\BRDENOUS.EXE* (*X*, sizin *CD* sürücünüzün harfi) yazıp Enter'e basın. *Pro Pinball*'un setup programı bundan sonra çalışacaktır. *CD*'de uygun klasörü bulmak için, File Manager'ı veya Explorer'ı kullanabilirsiniz. Sonra yapmanız gereken yükleme komutunun üstüne iki kere tıklamak.

Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız, birçok Windows 95 demosunu ve bizim arayüzümüzü çalıştıramayacağınızı unutmamalısınız.

* İşareti, demoyu çalıştırmak için DirectX gerektiğini gösterir. *CD*'de \DIRECTX klasöründeki DXSETUP.EXE' yi çalıştırarak DirectX'i yükleyebilirsiniz.

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

ADD-ON'LAR

CD'deki tüm add-on'lar kullanım açıklamalarıyla birlikte burada.

INTERNET

Hızlı bir bağlantı istiyorsanız, işte yolunuz. Buradan Internet bağlantınızı alabilirsiniz.

(ABD İSS'lerine uluslararası telefonla bağlandığınızı unutmayın.)

COCONUT MONKEY

Sevimli dostumuz yine ne işler peşinde? Bu düğmeye tıklayın ve görün!

DEMOLAR

"Install the Demo" istediğinizi yerine getirir. Demoların çoğu oyunun nasıl oynandığı ile ilgili daha fazla açıklama içeren "README" dosyalarıyla birlikte geliyorlar. Eğer bir çıktısını almak istiyorsanız "Print README.TXT." tıklayın.

Eğer README.TXT dosyasının çıkışını almak istemiyorsanız, seçtiğiniz demoyla ilgili daha detaylı bilgiyi bu pencereyi kaydırarak alabilirsiniz.

Menü ekranı istediğiniz zaman, istediğiniz demoya gitmenizi sağlıyor. İlk ekranda görünmeyenler için "More Demos"'a tıklayın.

Created with NeoBook for Windows 95

PC GAMER DISC

Demos
Database
Add-ons
Internet
Coconut Monkey
Exit

Welcome to The CD!

Once again, PC Gamer brings you demos you won't see anywhere but PC Gamer's CD! Not only do we have an exclusive demo of Bethesda's swashbuckling new adventure game, *TES Adventures: Redguard*, but we've got an exclusive multi-player map and model for Sierra's hot new first-person shooter, *Half-Life*. That's far from all, though, so click on the Demos button to the left and see what else we have for your gaming enjoyment!

FEBRUARY'S FEATURE DEMO:

Redguard

The swash-buckling is non-stop in this EXCLUSIVE demo that lets you explore the entire island of Stros M'kai.

And as an added BONUS to our readers:

Check out PC Gamer's EXCLUSIVE Half-Life multi-player level and model!

ARŞİVLER

İNCELEMELER

Kelepir sepetinde bulduğunuz oyun piyasada yeniyken yüzde kaç rating almıştı? Dergimizin incelemeler sayfalarında bugüne kadar çıkmış bütün bilgilerin özeti İncelemeler Arşivi'nde.

DEMOLAR

Denemek istediğiniz demo hangi ayın *CD*'sindeydi? Demo Arşivi bugüne kadar *CD*'mizde verdiğimiz demolarla ilgili bütün bilgileri veriyor.

PATCH'LER

Bu hasta oyuna bir patch mi arıyorsunuz? *CD*' de verilen ve Extended Play köşesinde bugüne kadar değinilen tüm yama ve güncelleştirmeler burada listelendi.

FİRMA

Bir oyun üreticisine nasıl ulaşırım diyorsanız, tam yerine geldiniz. Websitesi, telefon numarası ya da firmanın adresi. Hepsi sizin için burada hazır bekliyor.

Redguard

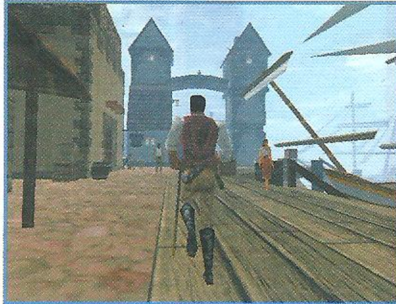
YÜKLEME \REDGUARD\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (301) 963-2002

TÜRÜ : Adventure
ÜRETİCİ FİRMA : Bethesda Softworks
GEREKENLER : Win 95; P166; 32MB RAM; 150MB hard disk alanı; 3Dfx ekran kartı; DirectX

Pekala, işte hikaye: Siz paralı bir asker ve bir maceracı olan Cyrus'sınız ve kız kardeşiniz Iszara'nın yerini bulmak için Stros M'kai adasına döndünüz. Burada kanlı bir iç savaş sürmekte ve tüm ada zalim vali Lord Richton ve onun kaba kuvvet kullanan arkadaşlarının başında olduğu bir imparatorluğun işgali altında. Kardeşinizi ararken Redguard isyancılarıyla yollarınız birleşiyor ve Stros M'kai'yi Richton'dan kurtarma mücadelede onlara katılıyorsunuz.

The Elder Scrolls Adventures: Redguard demosu, oyunun kırpılmış bir versiyonu ama Stros M'kai' adasının her yerini dolaşmanız mümkün. Hiçbir binaya girememekle birlikte ortalıkta dolaşarak halkla konuşup oyunun tamamı hakkında genel bir fikir edinebileceksiniz.

Demo başladığında ses ve ekran özellikleri gibi şeyleri değiştirmek için



Gemiden çıkınca şehri gezebilecek ve etrafı kolaçan edebileceksiniz. Eğer birileri en ufak bir kabalık yaparsa kılıcınızı saplayın.

Game Options'ı seçebilirsiniz. Bunları halledince Play Redguard'ı seçin ve aksiyona başlayın. Oyuna bir gemide başlıyorsunuz. Biraz güvertede dolaşın ve bakın bakalım, yol arkadaşınız sizinle konuşacak mı? Üst güvertedeki köprüyü kullanarak bota binin ve kasabaya girin. Sokaklarda birikmiş bir sürü insan var, onlarla iletişime geçmeye bakın. Karşılaştığınız herkesle konuşmak ve hangi soruları soracağınızı bilmek, oyunun önemli bir parçası. Yani iletişim kabiliyetinizi geliştirmek yararınıza olur.

KONTROL TUŞLARI

İleri Hareket	↑
Geri Hareket	↓
Sola Dönüş	←
Sağa Dönüş	→
Menü	esc
Zıplama	Spacebar
Aktif Nesneyi Kullanma	Ctrl
Yukarı Bakış	Alt + ↑
Aşağı Bakış	Alt + ↓
Sola Bakış	Alt + ←
Sağa Bakış	Alt + →
Kılıç Çekme	S
Inventory	I
Harita	M

ÖZEL NOT: *Redguard* demosu 3Dfx tabanlı bir 3D hızlandırıcı gerektiriyor.

Resident Evil 2

YÜKLEME \RE2DEMO\RESIDENT.EXE
TEKNİK DESTEK (408) 774-0400

TÜRÜ : Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA : Capcom
GEREKENLER : Windows 95; Pentium 166; 16MB RAM; DirectX

UYARI!: *Resident Evil 2* ağzına kadar vahşi zombilerin parçalama olaylarıyla doludur. Eğer yaşınız küçükse ya da zombilerin beslenme alışkanlıklarından hoşlanmıyorsanız, bu demoyu atlamanız daha iyi olabilir.

Orijinal *Resident Evil*'daki T-virüs belasından sonra herkes, Umbrella Corporation'ın dersini aldığını ve zombi üreten karışımlarla uğraşmayı bırakacağını düşünmüştü. Ama o kadar basit değil! Serbest kalmış yeni bir virüs var ve bu sefer Racoon City'ye ulaşmayı başarıyor. Tahmin edebileceğiniz gibi şehrin her yanında kana susamış zombiler ve her çeşit korkunç yaratık özgürce koşturuyor. *Resident Evil 2* demosundaki çılgınlığa "dur" demek size düşüyor.

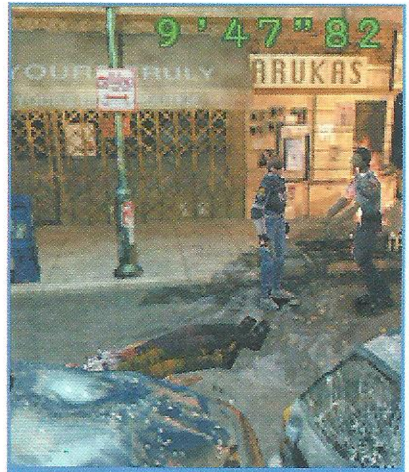
Resident Evil 2 demosunda Leon olarak 10 kanlı dakika boyunca oynama imkanınız var (Tam versiyonda Leon ya da Claire olarak oynayabilirsiniz). Demoya başlayınca, Options'a girerek üstteki listeden ekran kartınızı seçebilirsiniz. Sadece

KONTROL TUŞLARI

İleri Hareket	Numerik Klavye 8
Geri Hareket	Numerik Klavye 2
Sola Dön	Numerik Klavye 4
Sağa Dön	Numerik Klavye 6
Koş	V
Silah Çek	X
Aksiyon	C
Menü	Z

listeyi kaydırarak kartınızı seçin, sonra da çözünürlüğü ve diğer özellikleri ayarlayın. Önce Okay'e, ardından da Play *Resident Evil 2* düğmesine tıklayın.

Oyuna her yandan salyaları akan zombilerce sarılmış sokaklarda başlıyorsunuz (özellikle alev saçanlara dikkat edin, oldukça başarılı, değil mi?) Eğer bu ölümsüz etoburların baştaki çılgın saldırılarına karşı savaşmayı denemek isterseniz siz bilirsiniz, ama en iyisi bunlardan kaçmak. İlk caddenin sonundan sola dönün, sonra da sağ taraftaki silah dükkanına girin.



Karşı karşıya geldiğiniz ilk zombi dalgasından kaçmak isteyeceksiniz, özellikle de dehşet verici alevler saçan zombilerden (çok...korkunç...).

Size yapacağımız bütün yardım bu, ama siz zaten bir yere ayrılmayıp dükkan sahibini gözleyeceksiniz. Son olarak, ilginç şeyler olacağını söyleyebiliriz. Bir ipucu daha; dövüşmek için (ki buna ihtiyacınız olacak) combat moduna girmeniz gerek. Ve eğer cephaneniz azalmaya başlarsa her zaman bıçağınızı kullanabilirsiniz.

Şimdi, oraya gidin ve zombileri öldürerek sıkı bir eğlence yaşayın!

ÖZEL NOT: *Resident Evil 2* demosu doğrudan CD'den çalışıyor. Bu, demoyu oynayabilmek için diski CD-ROM'unuza takmanız gerektiği anlamına geliyor.

Wargasm

YÜKLEME \WARGASM\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK techsupport@did.com

TÜRÜ : Strateji
ÜRETİCİ FİRMA : DID
GEREKENLER : Windows 95; Pentium 166; 16MB RAM; 60MB hard-drive space; DirectX

Wargasm dünyası, WWWW'in (World Wide War Web), gezegenin kontrolünü ele geçirdiği, 30 yıl sonrasının, tuhaf geleceğinde geçiyor. Internet


Şu harika alevlere bakın! Karşılaşacağınız düşmanların çoğunu ancak birkaç atış yaptıktan sonra öldürebiliyorsunuz. Ama yandıklarını görmek çok güzel.

henüz yeterince çıldırmış olmasa da WWWW tüm savaşları başlatıyor ve yönetiyor. Siz, ağa sızıp, sanal bir ordu yaratarak ölümsüz ve teslim olmayan bir düşmanı yenmek zorunda olan bir hacker rolündesiniz.

Demoyu yükledikten sonra ekran ve ses ayarlarınızı yapabiliyorsunuz. *Wargasm*'a hangi ekran ve ses özelliklerine sahip olduğunuzu söyleyin, sonra da eğlenceye geçin. Demoda iki ayrı modda oynayabilirsiniz; Training'i seçerek eğitim alanına girebilirsiniz ya da Instant'ı seçerek aksiyonu deneyebilirsiniz.


Düşmana bu kadar yaklaştıysanız zaten ölmüşsünüz ağlayanınız yok. Geride kalmaya ve düşmanlarınızı belli bir mesafeden vurmaya çalışın.

Training'i seçerseniz eğitimi yaya olarak ya da bir tank veya helikopter içinde alma şansınız var. Her bir eğitim görevinin kendine özel bilgileri var, yani dikkatli olun.

İşin temelini kaptığınıza emin olunca biraz gerçek çarpışmaya girmek isteyeceksiniz. Önce Instant'a, sonra da Level 1'e tıklayın. Kendinizi bir tankın içinde, savaşa hazır olarak bulacaksınız. İlk görevi tamamlamak için belirli bir süre zarfında 10 düşman tankını yok etmeniz gerekiyor. Kullanabileceğiniz üç silah var; tankın ana topu, makinalı silah ve el bombaları. Duruma uygun silahı kullanmaya dikkat edin. Savaş alanında ortalığa dağılmış vızıldayan şeyler bulacaksınız. Ya bunlar üzerinde makinalı silahınızı kullanın ya da üzerlerinden geçin. Her iki durumda da, ne mutluluk!

Heavy Gear II

YÜKLEME \PSDEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (310) 255-2050

TÜRÜ : Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA : Activision
GEREKENLER : Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 62MB hard disk alanı; 3D hızlandırıcı kart; DirectX

Dünya güçleri sizin gezegeniniz olan Terra Nova'ya dönüyor ve korkunç bir zulüm uyguluyorlar. Bu da sizi, bu gezegenler arası açgözlülüğe son vermeyi uman Black Talons ekibine katılmaya teşvik ediyor. Civardaki en iyi Gear pilotlarından kurulu Black Talons, düşman hattının gerisinde gizli operasyonlar ve ayaklandırma görevleri yürütüyor. Çok geç olmadan bu lanet dünyalıların hızını kesmek ve ikmal hatlarını yarmak size ve arkadaşlarınıza kalmış.

Aksiyona geçmek için demoyu başlatın ve Single-Player'ı seçin. Ardından adınızı gireceksiniz (sağlam bir isim bulmaya çalışın, yoksa Bunny gibi bir isimle dünyalılara korku salmak biraz zor). Bundan sonra, sürmek istediğiniz Gear tipini seçebileceğiniz brifing ekranını göreceksiniz. Seçiminizi yaptıktan sonra Launch'a tıklayın, böylece demoya gireceksiniz.

Aksiyon başlarken görev konularınız hakkında bilgilendirilecek, sonra da savaşa başlayacaksınız. Eğer *Heavy Gear* oynamadıysanız büyük robotlarınızın göğsünün dönüyor olması fikrine alışmanız gerekecek; bir yöne hareket ederken başka bir yöne ateş etmek önemli bir taktik. Bir ipucu daha: Yaya adamlara dikkat; şaşırtıcı derecede güçlüler. Ve bir de görev hedeflerinizi gözden kaçırmayın!

Multi-player'da şansını denemek isteyen arkadaşlarınız varsa, demoda bu da mümkün. Gayet kolay; demonun başında Multi Player'a tıklayın, oyunu başlatın ve arkadaşlarınızı moleküllerine ayırın. Onları ne kadar çok sevdiğinizi başka nasıl gösterebilirsiniz ki?


Demonun başında bu küçük üsden yola çıkıyorsunuz. Gözünüzü açık tutun, civarda düşman güçleri var.

KONTROL TUŞLARI

İleri Hareket	8
Geri Hareket	2
Sola Dönüş	4
Sağa Dönüş	6
Sola Adım	7
Sağa Adım	9
Hız Artırma	+
Hız Azaltma	–
Düşmanı Hedefe Al	T
Silahı Ateşleme	MOUSE'DA SOL TIK
Eğilme	page down

ÖZEL NOT: *Heavy Gear II* demosu Z-buffering destekli bir 3D hızlandırıcı kart gerektiriyor. Oyun için test edilen ekran kartlarının listesi demonun readme dosyasında bulunuyor. Kartınızın desteklendiğinden emin değilseniz buraya bir göz atın.

Settlers III

YÜKLEME \SETTLER3\S3DEMO_E.EXE
TEKNİK DESTEK (847) 995-9981

TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Blue Byte
GEREKENLER	: Win95; P166; 32MB RAM; 80MB hard disk alanı; 2MB ekran kartı; DirectX

Strateji oyunlarını kim sevmez? Yardıma muhtaç bir halk için tanrıyı oynamaktan ve onlara efsanevi başarılarında, ya da üzücü yenilgilerinde, yol göstermekten daha eğlenceli ne olabilir? (Sizi bağlamasa da küçük insanlar iyi bir sonuca ulaşmak için uğraşacaktır.) God-game denen bu türün en bilinenlerinden biri Settlers serisidir. Ve tahmin edebileceğiniz gibi *Settlers III*, bu serinin son oyunu.

Bu demoda doğrudan oyuna geçebileceğiniz gibi tutorial yardımıyla biraz vakit ayırarak oyunu doğru düzgün nasıl oynayacağınızı da öğrenebilirsiniz. Biz, god-game meselesi yüzünden keçileri kaçırmadan önce tutorial'da biraz gezinmenizi öneririz; açılış ekranında Tutorial'a tıklamanız yeterli.

Hemen sonra kendinizi ana oyun ekranına gözünüzü dikmiş bakarken bulacaksınız. Ekranın alt tarafında bir dizi bilgi göreceksiniz. Her bir işi tamamladıkça sıradaki derse geçmek için küçük oka tıklayın. Sizden istenen ilk şey, bir woodcutters hut (oduncu kulubesi) kurmanız. Ekranın sol tarafında, yukarı doğru, üzerinde ikonlar olan bir menü var. İnşa ikonuna tıklayın, kurabileceğiniz yapıların bir listesi çıkacak. Woodcutters hut sol üst köşedeki bina. Bunu seçin, sonra da bu binayı kurmak istediğiniz yere tıklayın. Adamlarınız çalışmaya başlayacaktır.

Settlers III'de bir de çarpışma öğesi var. Kendinizi kafa uçurmanın gerekli olduğu bir durumda bulursanız, askeri birimlerinizi seçmek için mouse'la sol tık yapın. Bir kılıç belirecek ve siz de adamlarınızı gönderebileceksiniz. Haritayı kaydırmak için sağ tuşuna basılı tutarak mouse'u hareket ettirin.


Demo, yerli halkla dolu küçük bir köyün kontrolü elinizdeyken başlıyor. Kaynak toplamaya başlayın ve bu adayı fethedin!

Tomb Raider III

YÜKLEME \TOMB3\TR3DEMONM.EXE
TEKNİK DESTEK (415) 547-1244

TÜRÜ	: Arcade
ÜRETİCİ FİRMA	: Eidos Interactive
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 133; 16MB RAM; 12MB hard disk alanı; 4MB SVGA kart; DirectX; Mouse

Herkesin en sevdiği maceraperest CD'miz ile geri dönüyor! Lara Croft, *Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft*'un ilginç demosuyla bir dönüş ziyareti yapıyor. Bu kez Lara dünyaya bir meteorun içinde gelen dört artifact'ın peşinde. Lara'yı atladığı, yüzdüğü, halatlardan sarktığı macerası boyunca yönlendirmek sizin göreviniz.


İşte, bu Lara Croft! İki önemli maceradan ve bir 'gold edition'dan sonra onun uzun bir tatile ihtiyacı olduğunu düşünüyordunuz, değil mi? Ama hayır, hala bulunması gereken artifact'lar var.


Bu mavi şey bir "save crystal". Eğer oyunu kaydetmek istiyorsanız ona ihtiyacınız var. Akıllıca kullanın ve maymunlara kaptırmayın.

Demo, size Lara'nın zarif ayaklarını çamura bulama şansı ve tam versiyondaki oynanıştan bir kesit sunuyor. Demo'yu başlatın ve eğlenceye katılmak için iki kere Enter'a basın. Önceki iki Tomb Raider oyunlarını oynadıysanız çok bildik bir yerden başlayacaksınız: Bir uçurumun kenarından. Ve aşağı inmeniz gerekiyor.

Lara'nın dünyasında yeniyseniz yukarıdaki Kontrol Tuşları'na bir göz atın. Ama Lara'yla önceden tanışıyorsanız sorun yok. Bu oyunla öncekiler arasındaki tek fark şu; oyunu kaydedebilmek için elinizde "save crystal" olması gerekiyor.

Kazıklardan kaçınmaya dikkat ederek uçurumdan aşağı kayın. Dibe inince kendinizi antik bir şehrin harabelerinde bulacaksınız. Şehri dolaşın, bataklıklardan geçin ve yolunuzu kesen hayvanlarla dövüşün.

Karanlık bir geçide girmeden önce silahlarınızı kuşanmayı unutmayın. İçeride ne çeşit düşmanların pusuya yattığını asla bilemeyeceğinizden işinizi şansa bırakmamalısınız. *Tomb Raider III* oyununun tam versiyonu çok daha fazla level ve bir çok yeni mekanı gururla sunuyor.

KONTROL TUŞLARI

İleri Hareket	↑
Geri Hareket	↓
Sola Dönüş	←
Sağa Dönüş	→
Yürüme	Shift
Aksiyon	Ctrl
Zıplama/Yüzme	Alt
Silah Çekme/Kılıfına Sokma	Spacebar
Menü	esc
Demodan Çıkış	Alt + F4

Pro Pinball: Big Race USA

YÜKLEME \BRDEMO\BRDEMOUS.EXE
TEKNİK DESTEK (415) 439-4858

TÜRÜ	: Arcade
ÜRETİCİ FİRMA	: Empire Interactive
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 16MB RAM; 40MB hard disk alanı; DirectX

Video oyunları atari salonlarında belirmeye başladığında, herkes tiltin bilgisayar teknolojisinin elinde yavaş yavaş öleceğine emindi. Tilt sessizce ortadan kaybolacak ve gelecekte bir yerlerde sadece yaramazlık yapan küçük çocukları korkutmak için anılacaktı: "Mızmızlanmayı kesmezsen gümüş dev top seni ezer!" Ama bu asla olmadı; tilt cazibesini korudu. Bugüne kadar hayatta kalmayı başardı, hem de eski PC'de bir güç gösterisi yaparak.

Bilgisayar çağında tiltin hala ayakta olmasının bir sebebi, *Pro Pinball: Big Race USA* gibi oyunların kalitesi. Bu güzel, küçük oyun çeşitli şehirleri masa olarak kullanıyor ve karşımıza dehşetli bir demo çıkıyor. Çocuklar hala bu gümüş topu sağa sola vurmayı seviyor. Hangimiz onları bu mutluluktan mahrum bırakabilir?

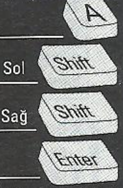
Demoda, oyundaki masalardan birinde oynayabiliyorsunuz. Zaman sınırlaması var, ayrıca yeterince yüksek bir skora ulaştığınızda da oyun duruyor ama *Big Race USA*'in nasıl oynandığı hakkında iyi bir fikir edineceksiniz. Demo başladıktan sonra iki seçeneğiniz var; oyun özelliklerini istediğiniz gibi ayarlamak için sağdaki, hemen oyuna geçmek için soldaki ikonu seçin. Kontroller son derece basit; sol ve sağ shift'ler sol ve sağ kanatları yönetiyor ve Enter da topu fırlatıyor. Herkes tiltin temelini bildiğine göre, gerisini halledersiniz. Eğer tilt'e yabancıysanız, mesela son yüz yıldır Estonya'da bir meyhanede kafayı çekmekle meşgulseniz, bu sizin için hoş bir sürpriz. Çünkü tilt eğlence demektir!



Yüksek puan almak için topu masanın her iki yanındaki raylara yollayın.

KONTROL TUŞLARI

Oyunu Başlatma	A
Sol Kanat	Sol Shift
Sağ Kanat	Sağ Shift
Topu Fırlatma	Enter



Future Cop: L.A.P.D.

YÜKLEME \FCDEMO\PCFUTURECOPDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (650) 571-7171

TÜRÜ	: Arcade
ÜRETİCİ FİRMA	: Electronic Arts
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 100MB hard disk alanı; DirectX

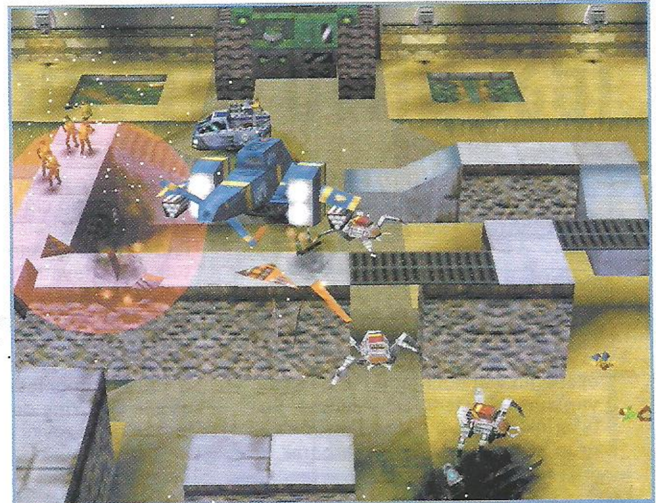
Gelecekte suçlular artık tabanca ya da otomatik silahlar kullanarak tatmin olmayacak. Kendi anti-tank silahları, savaş helikopterleri veya benzeri her tür güzellikleri olduğunda bu çok doğal.


Silahlarınızı kilitlediğiniz düşmanınızın çevresinde yeşil bir parantez belirirken, ince bir çizgi de ateşinizin izleyeceği yolu gösteriyor. Yukarıdaki radarı da dikkatle izleyin çünkü kırmızı noktalar kötü adamların yerini işaret ediyor.

L.A.P.D. (Los Angeles Polis Departmanı) de kendini benzer silahlarla donatmış. Bunlardan biri makinalı silahlar, roketler ve el bombalarıyla tepeden tırnağa silahlanmış bir mech/hover aracı. Işinizi başarmak için tüm bu ateş gücüne ihtiyacınız olacak. Çünkü bu Los Angeles, Melekler Şehri değil.

Future Cop: L.A.P.D. demosu sizi kendi mech/hover aracınızın direksiyonu başına oturtuyor. Demo başladıktan sonra tercihlerinize göre ayarlama yapabilir ve hem ekran kartınızın ayarlarını hem de kullanacağınız kontrol tuşlarını değiştirebilirsiniz. Eğer varsa gamepad kullanmanızı öneririz (gamepad menüsü her nedense "Sony" ve "Sega"yı listeye almış, ama sıradan bir PC gamepad işe yarıyor).

Ayarlarla işiniz bitince oyuna geçin. Açılış ekranında bir sürü seçenek bulunuyor. Ama sizi ilgilendirecek tek şey haritanın altındaki Start düğmesi olsun. Buna tıklayın ve aksiyona atılın.


Bir 3D karta sahip olacak kadar şanslıysanız *Future Cop* fantastik görünüyor. Demonun açılışı karşı karşıya geleceğiniz şeylerin hoş bir tepeden görünüşünü sunuyor.

Makinalı silahınızın namlusu otomatik (aracınızın ön tarafından geçen ince bir çizgi hedef aldığınız yeri gösteriyor). Diğer silahları kullanmak biraz daha zor; bunların nereyi vuracağını hesap etmeniz ve hedeflerinizi tutturmanız gerekiyor.

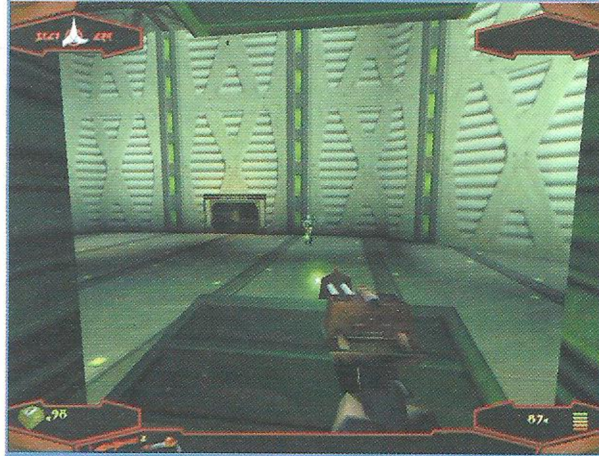
Demoda, ortalıkta dolanan bir sürü düşman yüzünden, aksiyon hızlı ve sert. Ilk seferinde püreye dönerseniz utanmayın; birazcık pratik yaparak o sahtekarlara kimin patron olduğunu gösterebilirsiniz.

Klingon Honor Guard

YÜKLEME \KHGDEMO\KHGDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (510) 522-1164
TÜRÜ : Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA : MicroProse
GEREKENLER : Win 95; Pentium 233; 32MB; 60MB hard disk alanı; 2MB PCI ekran kartı; DirectX

Geçen yıl *Unreal* adında küçük bir oyun piyasaya çıkmış ve oldukça iyi grafikleriyle arz-ı endam eylemişti, belki hatırlarsınız. Ve mutlaka hepiniz, TV dizileri, filmleri ve kitaplarıyla kült olan Star Trek'i duymuşsunuzdur. Şimdi bu ikisi *Klingon Honor Guard*'da buluşuyor. Bu, Star Trek evreninde geçen ve *Unreal* motoru üzerine kurulan bir first-person shooter. Oyunda siz, Klingon Honor Guard'da görev almak için eğitim gören seçkin bir savaşçısınız. Ta ki biri Klingon Yüksek Konseyi lideri Gowron'ı öldürmeye kalkana kadar. Aktif göreve alınıyorsunuz ve bu yüz karası adamları zaptetmek üzere postalanıyorsunuz.

Klingon Honor Guard demosu tam versiyondan bir parça denemenizi sağlıyor. First-person shooter oynuyorsanız zaten kuralı biliyorsunuz; level'lar boyunca yol al, kötü adamları vur ve gerçeği ortaya çıkar. Demoya başladıktan sonra, o level için görevlerinizi bildiren bir ekran göreceksiniz. Aslında, Thress adında bir şeytanı yakalamak için gizlice bir uzay istasyonuna sokuluyorsunuz. Ateş düğmesine (mouse'da sol tuş) basarak demoya girin. Demo opsiyonlarına (kontrol tuşları, ses ve görüntü modları, vs.) girmek istiyorsanız ESC tuşuna basmanız gerekiyor.



Kargo kutusundan çıkınca şu yüksek teknoloji ürünü Star Trek silahını kullanarak kapıdaki nöbetçiye gününü gösterin. Güç bende artık!

Demo başlayınca kendinizi bir kargo kutusunun içinde buluyorsunuz. Çevrenizde dönün ve arkanızdaki silahı alın, sonra da dışarı yönelin. Bir nöbetçiyle burun buruna geleceksiniz, onu Klingon'a stili indirin. Nakliye bölümünün üst kısmına yönelin. Gerisini kendi başına çözmen gerekiyor bay Klingonlu.

Unutmayın, Klingon'lar başarısızlığı kabul edemez. Yani başaramazsanız eve dönmeyi düşünmeyin bile. Galaksinin diğer ucundaki bir barda saklanmaya bakın. Belki de Federasyonun kargo gemilerinden birinde, bir yer paspaslama işi bulursunuz.

Test Drive Off-Road 2

YÜKLEME \TDOR2DEM\3DFXDEMO.EXE
\TDOR2DEM\SOFTDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (408) 296-8400
TÜRÜ : Yarış
ÜRETİCİ FİRMA : Accolade
GEREKENLER : Windows 95; Pentium 166; 16MB RAM; 20MB hard disk alanı; DirectX

Tekerleğin icat edilir edilmez herkes yarışmaya başladı. Tabii sadece bir tekerlekleri olduğundan yarış, bir grup insanın birbirlerine çarparak, kafalarını yere toslayarak ve keskin dişli kaplanlara çiğ çiğ yem olarak tekerleğin çevresinde daireler halinde koşmasından ibaretti. Pek eğlenceli değil, ama yarış tutkumuz hayatta kalmayı becerdi. Bir kaç bin yıl sonrasına gelirsek hala tüm oyuncular aynı ilkel hız yapma ve kaplanlara yem olmama dürtüsünü taşıyor. Drag yarışı oyunları, sokak yarışı oyunları ve aklınıza gelebilecek her türlü yarış oyunu var. Yine de hiçbiri off-road yarışlardan daha zevkli (ve daha ilkel) olamaz.

KONTROL TUŞLARI

Sola Kırma 

Sağa Kırma 

Gaz 

Geri Gitma 

Vites İleri 

Vites Geri 

Arka Görünüş 

Pause 

Burada, *Test Drive Off-Road* gibi oyunlar devreye giriyor. Accolade'in uzun soluklu yarış serisinin son bölümü olan bu oyunun demosu bir Hummer'la yol almanızı sağlıyor. Aksiyona geçmek için demoyu başlatın ve ekran, ses ve diğer ayarları yapmak için Options kısmına girin. Bunu halledince Single Race'i seçin ve uçmaya hazır olun!

Yarış asfalt bir zeminde başlıyor ama kısa sürede dolambaçlı ve toprak bir yüzeye dönüşüyor. Çoğu bölümde *Off-Road 2*'yi herhangi bir yarış oyunu gibi oynuyorsunuz ama yol şartlarını aklınızda tutmanız gerek. Her tarafta çıkıntılar var, bunların bazılarından kaçmak isteyeceksiniz, yani pistin ilerisine bakın ve buna göre plan yapın.



Bir Hummer sürmekten daha zevkli ne olabilir? Peki ya bir Hummer'ı Off-road'da kullanmaya ne dersiniz? Evvet!

Oyunun tam versiyonu çok daha fazla etapla birlikte bir de multiplayer modu içeriyor. Şimdi çamurları yararak biraz eğlenin. Tekerleği icat edenler böyle olmasını isterdi.

ÖZEL NOT: Yükleyebileceğiniz iki ayrı versiyon var. Biri 3Dfx kartı gerektiren bir 3Dfx versiyonu, diğeri ise bir hardware hızlandırıcısı olmayanlar için software versiyonu.

Chron X

YÜKLEME \CHRONX\CXINSTALL.EXE
TEKNİK DESTEK *www.thestation.sony.com*

TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: The Station@sony.com
GEREKENLER	: Win 95; Pentium 133; 16MB RAM; 28MB hard disk alanı; Internet bağlantısı

Yıl 2091, insanlar yeryüzü kaynaklarını zorlamaktadır, ama teknoloji bu duruma çözüm getirebilecek bir noktaya ulaşmamıştır. Amerika Birleşik Devletleri feodalizme gerilemiş, Birleşmiş Milletler dünya düzenini zar zor korumaktadır. Oyun tahtasında olup bitenler oldukça dehşet verici görünüyor. Ve söylentiye bakılırsa Chron X denilen yeni bir çağa yaklaşıyoruz ve bu çağ insanoğlunun yazgısını belirleyecek.



Ortaya sürebileceğiniz kart sayısı sabit. Bu yüzden çarpışma biriminize maksimum yararı sağlayacak olanı kullanmaya bakın.

Chron X, Internet üzerinden oynanan bir şehir savaş oyunu. Her biri bir savaş biriminin liderini temsil eden iki oyuncuyla oynanıyor. Oyuncular, birbirlerinin karargahlarını yok etmeye dayalı basit bir amaçla dünya üzerindeki şehirlerde savaşıyorlar. Her oyuncu, sonu gelmeyen savaşların ve azalan kaynakların dünyasında, askerler, sokak serserileri, hacker'lar ve katil çetelerinden oluşan bir grubu yönetiyor. *Magic: The Gathering* gibi kart oyunları oynadıysanız bu oyunu genel olarak nasıl oynayacağınızı biliyorsunuzdur; oynamadıysanız, bu demo *Chron X* dünyası hakkında fikir edinmenizi sağlayacak.

Bu tür kart oyunları gibi, *Chron X* de oldukça karmaşık ve kapsamlı olabilir; sadece demonun nasıl oynanacağını açıklamak bile sayfalarca sürerdi herhalde. Ama *CD*'de oldukça geniş bir online kılavuz bulacaksınız. Bu, Adobe Acrobat formatında ama *CD*'den, Acrobat Reader'ı da bulabilirsiniz.



Demonun başında biraz bilgi ve eğitim alacaksınız. Bu tarzdaki çoğu kart oyunu gibi *Chron X* de oldukça karmaşık. Bu yüzden dikkatli olun.

ÖZEL NOT: *Chron X*'i oynamak için Internet bağlantısı gerekiyor. *PC Gamer* CD'sindeki demoyu denemek ücretsiz olsa da online oynarken normal Internet bağlantısı ve telefon ücretleri işleyecektir. Muhtemelen oyun başlamadan önce *Chron X*'in en son program güncellemelerini indirmesi gerekecektir. Bu yüzden Internet sağlayıcınızın online oturumunuza bir zaman sınırlaması getirip getirmediğinden emin olun.

Pretzel Pete

YÜKLEME \PPDEMO\PPDEMOUS.EXE
TEKNİK DESTEK *www.xsivgames.com*

TÜRÜ	: Arcade
ÜRETİCİ FİRMA	: XSIV Games
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 133; 16MB RAM; 4MB hard disk alanı; DirectX

Bazı planlar öylesine çirkin, öylesine iğrenç, öylesine rahatsız edicidir ki, bunlar ancak en şeytani zihinlerin ürünü olabilir. Tabii ki Baker Bob'dan bahsediyoruz; insan ırkının tamamını yaşayan krakerlere dönüştürmek arzusuyla tutuşan iğrenç şeytandan.

Neyse ki Pretzel Pete var ve insanoğlu için kudretli Kraker Ağı ve Hardal Silahını kuşandı ve dünyayı eskisi gibi halkın kraker olmadığı bir düzene kavuşturmaya hazır.

Daha fazla açıklama yapmıyoruz, kendiniz görün.

Pretzel Pete demosunda Pete rolündesiniz ve krakerleri yakalama işine giriyorsunuz. Demoyu başlatın ve Single ya da Multi Player'ı seçin. (Doğru, demoda multi-player aksiyonu da mümkün!) Oyuna psikopat krakerlerce istila edilmiş bir şehirde başlıyorsunuz. Krakerleri arabanızla kovalayarak ve onları ağınızla toplayarak iyi halka yardım edin. Çevrede koşuşturan insanların hiçbirine çarpmamaya dikkat edin; bu onları yaralamaz ama hızınızı keser.

Tam versiyon çok daha fazla kraker yakalama aksiyonu içeriyor. Arabayı dikkatli kullanın, hazırlayın ve Baker Bob'u ve tuzlu kölelerini öldürün.

KONTROL TUŞLARI

İleri Hareket	↑
Geri Hareket	↓
Sola Dönüş	←
Sağa Dönüş	→
Ağ	Sol Shift
Hardal	Spacebar



İşte bir kraker! Arabanızı ona doğru yanaştırın ve ağla yakalayarak kamyonetinizin arkasına atın, ve hardalı da unutmayın!

ÖZEL NOT: Pretzel Pete demosu masaüstünüze kısa yol atmıyor. Demoya başlamak için C:\pete klasörüne girin ve demo.exe. dosyasına çift tık yapın.

Earthlink

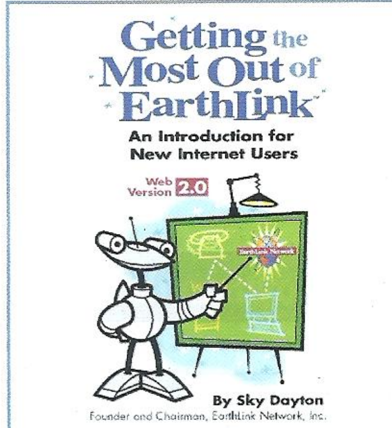
YÜKLEME \EARTHL\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 395-8410

TÜRÜ	: Internet servis sağlayıcı
ÜRETİCİ FİRMA	: Earthlink
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 15MB HD alanı; SVGA; Windows 3.1+; 9600bps modem

Internet Servisi Sağlayıcıları arasında 1997 yılının *PC Magazine Editör*'ün *Seçimi* Ödülü'nü alan Earthlink Network, her tür online oyunu desteklemekle birlikte kendisine ait bir online oyun sitesi de *(www. thearena.com)* bulunmakta. Earthlink üyeliği, sınırsız Internet bağlantısı, sınırsız E-mail olanağı, kendi web siteniz için 6MB'lık bir alan, bLink'e ücretsiz abonelik, sizin seçeceğiniz bir browser ve Earthlink haber bülteni gibi imkanlar sağlıyor.

EarthLink, 7 gün/24 saat'lik harika müşteri servisi ve teknik desteğiyle ünlüdür. Dolayısıyla eğer bir sorunla karşılaşırsanız EarthLink'in size yardımcı olmak için hazır bekleyeceğinden emin olabilirsiniz.

19.95$'lık fiyatı, bir dolu yerel bağlantı numarası ve sürüyle harika özelliğiyle EarthLink, size kaçırılmayacak bir fırsat sunuyor.



Earthlink size online'da görsel bir destek sağlıyor. Bu sadece bir tık uzaklıkta.

Öyleyse ne bekliyorsunuz? Modeminizi ateşleyin, size sunduğumuz kurulumu yükleyin ve Internette EarthLink stilinde sörf yapmaya hazırlanın.

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.

MindSpring

YÜKLEME \MSPRING\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 719-4660

TÜRÜ	: Internet servis sağlayıcı
ÜRETİCİ FİRMA	: MindSpring
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 25MB HD alanı; SVGA; Windows 3.1+; 14.4Kbps veya daha hızlı modem

MindSpring, sizi kendi idarenizde olacak her tür imkanla İnternete fırlatı-yor; E-mail kullanımı, World Wide Web, Usenet Grupları'nı okuma, haberler, borsa bilgilerine ücretsiz erişim ve web alanı desteği.

Aynı zamanda fiyatları da benzerlerinden daha cazip. Light serviste ayda beş saat için 6.95 dolar ve her ek saat için 2 dolar talep ediliyor. Bununla beraber 5MB'lık boş bir web alanına sahip oluyorsunuz. Standart servis, ayda toplam 20 saat için 14.95 dolar ve fazladan her saat için 1 dolar ek ücret talep ediyor. Bu uygulamada da 5MB'lık bir web alanınız oluyor. Unlimited servis size sınırsız saat olanağını aylık 19.95 dolar karşılığı veriyor (web alanı olmadan), bu sırada Work servisi de size ayda 26.95 dolar'a sınırsız saat, bu süre içerisinde kullanabileceğiniz iki E-mail kutusu ve 10MB boş web olanağı sağlıyor.

MindSpring, Windows 95 kullanıcılarına doğrudan TCP\IP bağlantısı vermek için Microsoft'un çevirmeli ağ bağdaştırıcısıyla çalışan kendi Pipeline+ programını kullanıyor. Bunun anlamı TCP\IP bağlantısı gerektirdiğini söyleyen online oyunların Mind Spring ile çok iyi çalıştığı. Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız MindSpring çevirmeli ağ sunucusundan ziyade 16-bit'lik bir TCP\IP bağlantısı kullanıyor; böylece online oyunları oynayabiliyorsunuz (32-bit'lik bağlantı istemedikçe). MindSpring, online oyuncularına arkadaşlarını havaya uçurmaya baş-lamaları için gerekli her şeyi vaad ediyor.

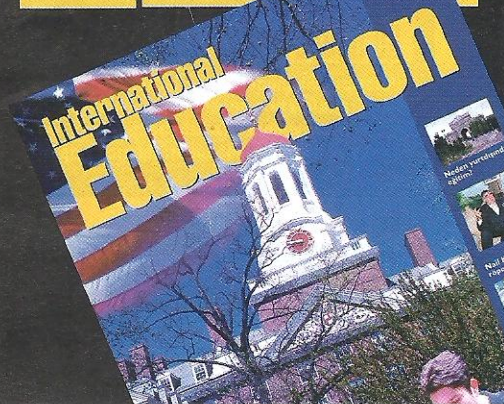
Uygun fiyatları ve bir dolu hazır servisiyle MindSpring, Internet'e girmek için iyi bir başlangıç noktası. Hepsinden iyisi, eğer programı *CD*'den yüklerseniz, 25 dolarlık giriş ücretinden vazgeçilecek. Ama ne servis?

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.

PROBLEMİNİZ OLURSA

CD'deki demolarla ilgili karşılaşacağınız herhangi bir problemde size teknik destek sağlayamıyoruz. Lütfen demolarda listenen teknik destek numaralarını çevirin. Ayrıca Sıkça Sorulan Sorular için *http://support.imaginemedia.com* ya da *www.pcgamer.com* sayfalarına bakabilirsiniz.

CD dikkatli bir şekilde *PC Gamer* tarafından test edildi ve virüssüz olduğu belgelendi. *PC Gamer, CD*'nin kullanımından doğabilecek hiçbir uyumsuzluk probleminden sorumlu tutulamaz. Ancak CD sürücü tarafından okunmadığı şeklinde bir hata mesajı verir ve çalışmazsa aşağıdaki adrese iade ederek değiştirebilirsiniz: PC Gamer-Türkiye, Müşteri Hizmetleri, Şubat 1999 disk iadesi, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli, İstanbul. Lütfen karşılaştığınız hata mesajlarını da belirtin.



VURGUN!

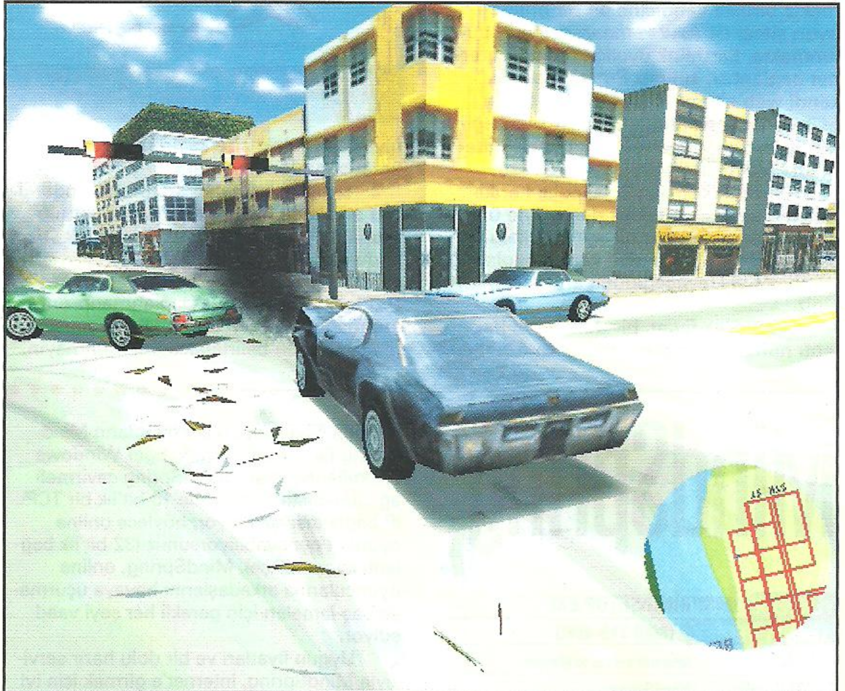
ÖZEL HABER! EN BABA OYUNLARIN PERDE ARKASI

Driver

Bu yeni ve muhteşem aksiyon oyununda, kanunlara karşı geleceksiniz.

Destruction Derby serisinin yaratıcıları, sizi kaçırılmış bir arabanın direksiyonu başına geçiren zorlu bir yarış oyunu ile yeniden karşımızdalar.

—Todd Vaughn



Etkileyici fizik motoru ve görsel efektleriyle *Driver*, oynanış bakımından da bu yılın en sıkı oyunlarından biri olacak gibi görünüyor.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Aksiyon
Üretici: Reflections Studios
Yayıncı: TBA
Tamamlanma Yüzdesi: 70%

Kısaca:

Bu hızlı yarış oyununda kaçak bir profesyonel sürücüyü canlandırıyor ve banka soyguncularına, uyuşturucu kaçakçılarına ve çete elemanlarına pis işlerinde arka çıkıyorsunuz. Donanımla hızlandırılmış baştan çıkarıcı grafikler ve sıkı kontroller eşliğinde, oldukça ayrıntılı ortamlarda yarışacak ve görsel bakımdan şimdiye kadar görülen neredeyse en çekici yarış oyununda kanuna karşı geleceksiniz.

Bu kadar özel olan ne?

Etkileyici fizik modeli ve gözlerimizi yerlerinden fırlatan grafikleri bile geçer not almasına yeter. Üstelik Driver'ın oynanış tarzı, alıştığımız yarış oyunlarıyla karşılaştırıldığında onları rahatça ezip geçer.

Ve ne zaman çıkıyor?

İlkbahar

Aksiyon dolu yarış oyunlarının dünyasında, yaratıcılık ve icat etme kavramlarının pek yeri yoktur. Kaliteli simülasyonlarda, daha inandırıcı fizik modelleri ve daha iyi kontroller eklenerek oyun daha karmaşık ve incelikli hale getirilebiliyorsa da, arcade açısından bakılınca işler pek de hareketli değildir. Yıllardır ufak tefek değişikliklerle de olsa hep aynı özellikler önümüze sürülmüştür. *Pole Position*'dan beri arcade yarışları da önemli yol katetti, ancak zamana karşı yarışmak ve kontrol noktalarından geçmek işi artık yavaş yavaş kabak tadı vermeye başlamıştı. Ama şimdi yarış oyunları dünyası, Reflection Studios'un son eseri *Driver* ile oldukça canlanacağa benziyor.

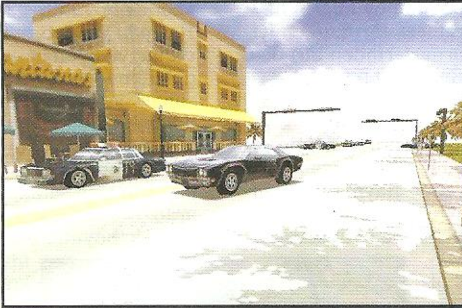
Sony'nin popüler Destruction Derby serisinin yaratıcıları olan Reflections, yarış oyunlarına nasıl yeni bir soluk getireceğini zaten kanıtlamıştı. Son yaptıkları işlere baktığımızda da yine görüyoruz ki, çekici oyun tasarımları ve teknolojik ilerlemeleriyle yine yapacaklarını yapmışlar.

Bir kere oyunun ana fikri son derece çekici. Siz kaçak bir sürüçüsünüz ve parasını ödeyebilen herkese hizmet ediyorsunuz. Yakalanmamak için sizin yeteneklerinize muhtaç olan çetecilerden banka soyguncularına kadar birçok tatsız tiple iş yapacaksınız. Ancak işin ilginç yanı, yayalarıyla, trafiğiyle ve peşinize takılan bir sürü polis arabasıyla tastamam şehirlerin içinde kovalamaca yaşayacaksınız. 70'lerin tarzından etkilenerek hazırlanan araba şasileri ve tamamen yeni baştan yaratılmış grafik motoruyla *Driver*, yarış oyunlarının kitabını yeniden yazıyor. Oldukça inandırıcı mekanlar, hassas bir fizik modeli ve hızlı oynanışıyla bu oyun, Starsky ve Hutch'ı çok memnun ederdi.

Televizyondaki araba kovalamaca sahneleri olan dizilerden etkilendiğini saklama ihtiyacı duymayan *Driver*'ın görevler üzerine kurulu olan oynanış

tarzı ile, telesekreterinize bırakılan mesajlar ile ("The Rockford Files"gibi) çeşitli maceralara atılıyor ve yeteneklerinize uyan ya da en azından iyi para bırakan işleri alıyorsunuz. Bazı görevlerde, banka soyguncuları işlerini bitirip dışarı çıktıkları anda doğru yerde bulunarak onları arabanıza almakla, bazılarında da caddeleri birbirine katarak belli bir arabayı yakalamakla uğraşacaksınız. Deneyim kazandıkça ya da bir bölgeye artık fazla gelmeye başlayınca Amerika'nın San Francisco, Miami ve Los Angeles gibi yerleşim birimlerinde yeteneklerinizi test edeceksiniz.

Driver, üçüncü şahıs perspektifiyle oynanacak. Tasarımcılar da kafalarında kurdukları hızlı ve heyecanlı yarış ortamını olduğu gibi yansıtabilmek amacıyla çok sıkı çalışıyorlar. Üçüncü şahıs perspektifi sayesinde, kontrolleri zorlaştırmadan arabayı ve çevreyi görebilmenizi sağlayan bir kamera sistemi geliştirmişler. Yüksek hızla giderken ani bir dönüş yaptığınızda kamera arabanın arkasına çakılıymış gibi kalmıyor, bir an duraklıyor ve size de arabanın sallandığı o dönüş esnasında yaşanan sersemliği hissettiriyor. Tekrar hızlanmaya başladığınızda, kamera düzgün bir şekilde eski haline dönüyor.

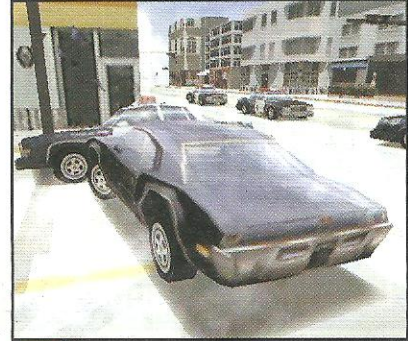


Adi suçlarınızı tekrar tekrar izlemek isterseniz, oyunda istediğiniz yere kamera koymanıza olanak veren replay modunu kullanabilirsiniz.

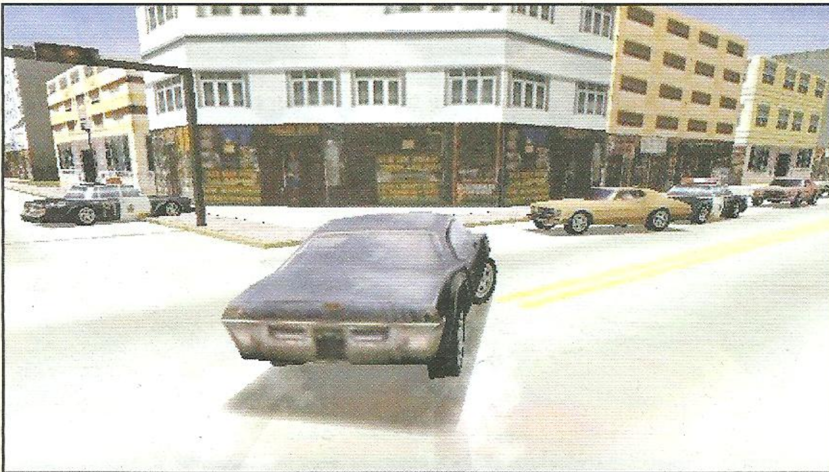
70'lerdeki polis programları ve gece yarısından sonra yayınlanan polisiye filmlerdeki gibi, *Driver*'daki arabalar da yalnızca kullandığınız araçlar değil, aynı zamanda oyundaki karakterler gibiler. Herbirinin ekranda farklı bir kişiliği olduğu apaçık ortada. Araba markalarının hepsi açıklanmamış olsa da, tasarımcılar 70'lerde Amerika'da son derece popüler olan bazı arabaların oyunda bulunacağı sözünü şimdiden veriyorlar. Bu aletlerin görünüşleri ve verdikleri duygu da gerçeğe olabildiğince yakın tutulacakmış. Bize oyunu tanıtırken tasarımcılar, bir Buick Skylark'ı örnek olarak gösterdiler. Dev gibi motoru ve lastikleri yiyip bitiren gücü ile ünlü olan bu küt burunlu bebek, tamı tamına 2 ton çekiyor! Oyunu bize tanıtan kişi, bu arabayla şehirde ufak bir tur atarken arabanın verdiği tepkiler çok gerçekçiydi ve tümseklerde hopladıkça gücünü ve ağırlığını çok doğru bir biçimde yansıtabiliyordu.

Destruction Derby'de olduğu gibi, çarpışma modellemesinin çok gerçekçi olması yüzünden, oyuncu polislerden kaçarken etrafına da çok dikkat etmek zorunda. Yalnızca ilerlemenizi yavaşlatacak nesnelere çarpmaktan kaçınmaya çalışmayacaksınız. Aynı zamanda çarpışmaların arabanıza verdiği hasardan da kaçınmanız gerekecek, çünkü bu hasar çok gerçekçi yapılmış. Bir elektrik direğine tosladığınızda yalnızca biraz hoplayıp sağ salim yolunuza devam edebileceğinizi sakın düşünmeyin; bazen radyatörünüzde bir delik açılması ve motor havaya uçmadan önce arabadan fırlamanız için yalnızca birkaç saniyenizin kalması mümkün olabiliyor.

Oyunda, tehlikelerle dolu hayatınızı daha gerçekçi bir şekilde anlatabilmek amacıyla şehrin her bölgesinde dolaşmanıza olanak verilmiş, hatta bazen mekanlar size yardımcı bile olabiliyor. Bazı görevlerde etrafınıza pek görünmemeniz gerekiyor, eğer farkedilirseniz izinizi kaybettirmenin yollarını aramanız lazım. İşte bu yüzden tasarımcılar, binalara ve garajlara girebilmek gibi özellikler koymuşlar. Mesela gece geçen bir görevde takip ediliyorsanız ve açık bir garaj bulursanız, içeri girip ışıkları söndürebilir ve sizi izleyenler geçip gidene kadar bekleyebilirsiniz. Daha sonra da ara sokaklardan kaçarak izinizi iyice kaybettirmeniz mümkün olur.



Beygir gücü artık yetmediğinde, polislere çarpıp kafalarını karıştırarak kaçışınız için zaman kazanabilirsiniz.



70'lerin arabalarının duygusunu tam olarak yakalayabilmek için tasarımcılar, tipik Amerikan arabalarını ve mekanlarını kullanmayı tercih etmişler. Buradaki Buick Skylark, kanunun pençesinden kaçarken ardında kalın lastik izleri bırakıyor.

Gerçek bir şehirde olduğu gibi, yapay zekalı sürücülerin korna çalmalarına, yoldan çıkmalarına ya da arabayı yolun kenarına çekmelerine olanak veren sağlam bir AI sistemi sayesinde araç trafiği de sizin hareketlerinize oldukça gerçekçi bir şekilde tepki veriyor. San Francisco bölümündeki dik tepeler ve tehlikeli kavşaklar, oldukça heyecanlı kovalamacalara sahne oluyor. Sıkışık trafiğin arasından süzülüp tepelerden uçarak etrafa korku salıyorsunuz.

Araçların ve mekanların çeşitliliğinin yanısıra, yayalar da şehir görüntüsüne oldukça farklı bir hava katıyor. Bunlar yaya geçitlerinden geçiyor ve otoparklarda, yeşil alanlarda dolaşıp duruyorlar. Bu konuda oldukça kafa yoran tasarımcılar, oyunda kan olmaması kararını almışlar. Yayalar hayatlarını kurtarmak için sizden kaçıyor, yolunuzdan çekiliyor, size bağırıyor ve hatta bazen oturup kovalamacayı seyrediyorlar. Bu da sorun olmaktan çıktığına göre, artık şehirde deliler gibi araba kullanmak ve ortalığı birbirine katmak çok daha zevkli olacak demektir.

Ancak sonuçta kanunları çiğniyorsunuz ve Reflections, polislerin bu konuda gerekli tepkiyi verebilmeleri için elinden geleni yapıyor. Yaptıklarınızı çaktırmazsanız ve üzerinize dikkat çekmemeyi başarırsanız, polisler pis işlerinizi farketmeyebilirler bile. Ancak caddelerde deli gibi gidip trafiği altüst ederseniz, her yönden polisler fırlayacak ve gelişmiş AI'leri ile sizi yola getirmek için uğraşacaklar. Peşinize takılıp sizi yolun dışına itmeye çalışan polisleri kolayca farkedebileceğiniz gibi, paralel caddelerden size yetişip önünüzü kesmeye çalışacak polis ara1balarına da dikkat etmeniz gerekecek. Radarınız sayesinde polislerin konuşmalarını dinleyebilir ve eğer şansınız varsa, bu bilgileri size tuzak kurmaya çalışan iki polis arabasını birbirine çarptırmak için kullanabilirsiniz.

Driver'ın çıkışına daha birkaç ay var, üstelik bir Kuzey Amerika firmasıyla yayın anlaşması da imzalaması lazım. Ancak sanırız Reflections ortalığı oldukça sarsacak. Bu oyunun son halini görmek için sabırsızlanıyoruz! PCG

Rayman 2

Bu müthiş oyunda kahramanımızın dönüşü muhteşem olacak.

Onun kolları yok...ve bacakları da. Ama bu, Ubi Soft'un son 3D oyununda Rayman'in etrafa dehşet saçmasını engelleyemeyecek.

—*Colin Williamson*

Yana doğru kayan ve iki boyutlu oyunların hayranları, türünün en iyi örneklerinden biri olan *Rayman*'i hatırladıklarında gülümserler. PC'ye gelmeden önce ilk çıkışını Atari'nin Jaguar adlı konsolunda yapan *Rayman*, sunduğu unutulmaz karakterler, zorlu oynanışı ve etkileyici görüntüleriyle oyunseverleri oldukça sarmıştı. Mario ve Gex de dahil olmak üzere herkesin 3D'ye yöneldiği şu günlerde ise Ubi Soft'taki Fransız tasarım ekibinin, *Rayman*'e üçüncü boyutu eklemek düşüncesine hiç şaşırmamak lazım.

Rayman 2'nin konusunu özetlemeye çalışırsak; esrarengiz bir hayvan çetesi, gezegenlerarası bir hayvanat bahçesi açmak istemekte ve yıldız olarak da Rayman'i düşünmektedir. Rayman ve arkadaşları, bir grup uzay korsanı tarafından kaçırılır ve gezegenlerarası bir hayvan sığınağına tıkılırlar. Rayman kurtulmayı başarır; ancak arkadaşları onun kadar şanslı değildir. Rayman onları da kurtarmak ve bütün bunları yaparken tek parça halinde kalmak zorundadır.


Kolları ve bacaklarının olmaması, Rayman'in bayanlarla ilgilenmesini engellemiyor.

Proje yöneticisi Michel Ancel, üçüncü boyutun eklenmesiyle bu yeni *Rayman* versiyonunun bir kişilik kazandığına ve oyuna etkileyici bir film havası geldiğine inanıyor. "*Rayman 2*'yi, ilkini sunarken yaşadıklarımızdan çok farklı duygularla sunacağız" diyor. "Baş dönmesi ve hız gibi duygular çok geliştirildi. Oyuncunun kendisini oyuna tamamen kaptırmasını sağlayan çok güçlü bir araç."

Üç boyutlu bir platform oyunu yapmanın "doğru" yolu, konsol piyasasında çok tartışılmıştır. Nintendo'nun *Super Mario 64*'ünde, yarı doğrusal olan son derece geniş dünyalar vardı. PlayStation'ın *Crash Bandicoot* adlı oyununda ise oyuncu, sağa sola pek sapmayan dümdüz bir yol ile sınırlıydı. Ancak *Rayman 2* kendi bildiği yolu izliyor. "3D oyunların en büyük sorunundan kaçınmaya çalıştık" diyor Ancel. "Mekanlar aşırı geniş olduğu zaman oyuncular kaybolur. Sonuçta oyuncunun ne yapacağını bilemediği yavaş bir oyun ortaya çıkar; çünkü konunun akışını etkileyen mekanlar birbirinden çok uzaktır. *Rayman 2*'de en büyük amacımız, oyuncuların o anda orada ne diye bulunduklarını kendilerine sormamaları."


Rayman'da rahatça dolaşabildiğiniz mekanlar sayesinde, aynı yere tekrar dönmeniz mümkün. Burada Rayman, korsanlarla dolu bir mağaraya düşmüş.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Arcade
Üretici: Ubi Soft
Yayıncı: Ubi Soft, (415) 547-4000
www.ubisoft.com
Tamamlanma Yüzdesi: %80

Kısaca:

Rayman 2, yana doğru ilerlenen geleneksel 2D oyunları çok şatafatlı bir şekilde üç boyuta taşıyor. Oyundaki ortamlar çok etkileyici ve tekrar tekrar oynanma potansiyeli çok yüksek. Oynanış bakımından ilk oyundan daha hareketli ve karakter yetenekleri de daha fazla.

Bu kadar özel olan ne?

Rayman 2'deki muhteşem görüntüler, Disney benzeri karakter tasarımları ve sağlam oynanış, sanırız PC'ye *Mario 64* tarzı platform oyunlarının heyecanını getirebilecek (nihayet!). İlk oyunu çok zor bulanlar için belirtelim, artık *Rayman*'i oynarken zorluk derecesini kendiniz seçebiliyorsunuz.

Ve ne zaman çıkıyor?

İlkbahar



Bu korsan, ayakları ve ellerinin olmaması yüzünden Rayman'i alt etmenin hiç de kolay olmadığını çok acı bir şekilde öğrenecek.

İşe biraz heyecan katmak amacıyla *Rayman 2* takımı, iki tip klasik 3D platform oyunu türünü alıp karıştırmış. "*Rayman 2*, Crash Bandicoot gibi 'iki buçuk boyutlu' bir oyun değil" diyor Ancel. "Bazı bölümler olağanüstü perspektiflerle çok geniş bir şekilde açılıyor sonra yavaş yavaş daha dar ve küçük alanlara geçiyorsunuz ve sonuçta karşınıza yeniden muhteşem bir manzara çıkıyor. Bazı kısımlarda hareket özgürlüğünüz daha fazla olacak; ancak oyuncu her zaman nereye gitmesi gerektiğini tam olarak bilecek."

İlk *Rayman* oyununun en ilginç özelliklerinden biri de, ana karakterin kollarının ve bacaklarının olmamasıydı. Rayman yumruk atmak istediğinde, yumruğu kopup ekranın diğer ucuna kadar giderdi. Ayrıca havadayken zıplama tuşuna bastığınızda *Rayman*'in saçları dönmeye başlar ve bir helikopter gibi yavaşça yere inerdi. Ancel, karakter animasyonlarının geliştirileceğine söz veriyor. "Orijinal *Rayman*'deki bütün animasyonları geliştirdik. *Rayman* yürüyor, koşuyor, tırmanıyor, yüzüyor, suyun altında taklalar atıyor, kayıyor, dönüyor, kayalara tırmanıyor ve kancalardan aşağı sarkıyor" diyor. "Ayrıca eşyaları alarak onları atabiliyor veya silah olarak kullanabiliyor." Ayrıca *Rayman*, bir deniz yılanının tepesinde su kayağı da yapıyor, hatta ve hatta çizgi film gibi iki bacaklı bir füzenin üzerine bile biniyor!

Renklerin kullanımı gerçekten olağanüstü; mekanların keskinliği ve manzaraların gerçeküstü oluşu da çok güzel. Ancel'in dediğine göre bu mekanlar, çocukken okuduğu Rus ve Çin hikayelerinden geliyormuş. "Ama biraz geleneksel ve çizgi film benzeri bir şekilde. Kavram olarak *The Dark Crystal* filmine benziyor, ama kendi büyüleri ve Celtic evreni çerçevesinde."



***Rayman 2*'de 10 bölüm var, bunların arasında terk edilmiş bir korsan gemisi ve ıslak yağmur ormanları da bulunuyor.**

İyi de nedir *bu* Rayman?

İlk Rayman'i oynadığımız günlerde, oyunun asıl kahramanı olan Rayman'in nereden geldiği ve elleriyle ayakları varken nasıl olup da kollarıyla bacaklarının olmadığı konusunda arkadaşlarımla hararetli tartışmalar yapardık. Ben birtakım manyetik kuvvetlerin Rayman'i tek parça olarak tuttuğunu öne sürerdim, arkadaşlarım ise bunu metafizik sayesinde becerdiğini savunurlardı. Ben de onlara cevap olarak, eğer Rayman bu tür olağanüstü güçlere sahip olsaydı, düşmanlarının kafasını sadece düşünce gücüyle patlatabileceğini söylerdim.

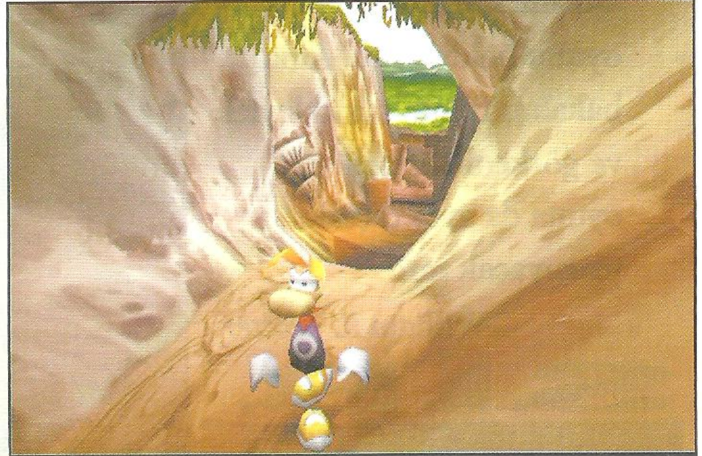


***Rayman*'in kolsuz bacaksız nasıl yaşadığı konusundaki tartışma, en az T-1000'in yumuşak bir kütleye dönüştüğünde CPU'sunu nerede sakladığı konusundaki tartışma kadar çekişmeli.**



Rayman, saçlarını döndürerek düşüşünü yavaşlatabiliyor. Bir çim biçme makinası motoru ve demir saç tokaları kullansaydık, benzer birşeyi William Shatner için de uydurabilirdik.

İlk *Rayman*'de gerçekten garip olan bazı karakter tasarımları vardı, oyunun devamındaki düşmanlar da en az ilkindekiler kadar ilginç. Bunlar arasında piranhalar, robot korsanlar, goriller ve zombi tavuklar bile var! Oynanış açısından ekibin en çok etkilendiği oyun ise Super Nintendo'daki *The Legend of Zelda*; özellikle de karaktere yeni güçler kazandırma yönü bakımından. "Zelda aslında çok düz bir oyun, ama o eksikliği hiçbir zaman hissettirmiyor" diyor Ancel. "Oyuncu etrafta dolanıyor ve ilerledikçe sıkışıp kalabiliyor. Ancak çevresini inceleyip yeni nesneler buldukça, önceden takıldığı yerleri anımsıyor ve geri dönüp onların esrarını çözebiliyor. İşte *Rayman 2*'de de aynı şeyi yapıyoruz." Ekip ayrıca ağ üzerinde oynanan *Quake*'ten de etkilenmiş (yoğunluk ve gerilim bakımından). Hatta Rayman'in bazı ritmik hareketlerini görünce Indiana Jones'tan bile esinlendiğini düşünmeniz mümkün.



Rayman, yeraltındaki muhteşem bir mekana doğru ilerliyor.

İlk *Rayman*'i oynayanlar, bu oyunun o zamana kadar yapılmış en zor platform oyunlarından biri olduğu konusunda birleşirler. *Rayman*, saçınızı başınızı yolmanız bakımından *Mega Man* serisini bile rahatlıkla geride bırakabilirdi. Ancel'in dediğine göre, zorluk seviyesi, yeni başlayanlara göre de ayarlanmış; ancak sıkı oyuncular için ek zorluklar da sunuluyor. "Bir bölümü geçmenin normal bir yolu var; ancak daha akıllı oyuncular için ulaşması daha zor olan gizli yollar da bulunuyor" diyor. "Ortalama bir oyuncu, bu yollardan hiçbirini görmeden oyunu bitirebilir. *Rayman*'in yeni yetenekleri (özellikle de ateş etme yeteneği), başta erişemediği yerlere erişebilmesini sağlıyor ve böylece oyunu her oynayışınızda yeni bir şey keşfedebiliyorsunuz. Oyuncuların canını sıkmak istemeyiz."

En son çıkan konsol platform oyunlarında analog gamepad'ler rahatça kullanılabiliyor, bu yüzden *Rayman 2* de bunları destekleyecek (standart dijital kontrolün yanında). "*Rayman 2*'de oyuncuların çabuk tepki vermeleri gerekiyor ve analog kumandalar oyuncuyu rahatlatıyor" diyor Ancel. Teknik terimlerle konuşmak gerekirse, Pentium 166 tabanlı ve saniyede 30 ila 60 kare gösterebilen bir sisteminiz olmalı, ayrıca Direct3D uyumlu bir grafik kartı da gerekiyor (ayrıca oyun 3Dfx kartlar için de optimize edilmiş).

Rayman 2'nin ilkbahara doğru çıkması bekleniyor. Görsel olarak etkileyici ve eski macera oyunlarındaki özelliklere de sahip bir platform oyunu arıyorsanız, *Rayman 2*'nin sizi fazlasıyla mutlu edeceğine garanti verebiliriz. PCG

Braveheart

Her oyuncu ölür...ama her oyuncu gerçekten yaşayamaz

Milyonlarca insan, İskoçya'nın en büyük kahramanlarından birinin anısına hazırlanan bu oyunu bekliyordu. Ama bakalım filmin sürükleyici ve görkemli atmosferi oyuna da aynı ölçüde yansıyacak mı?

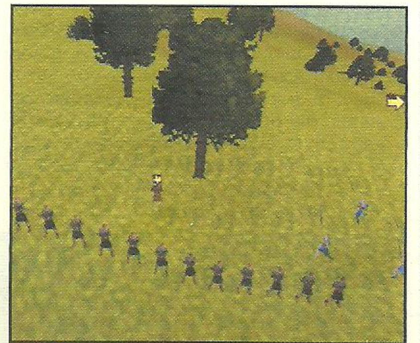
—William R. Trotter



Kopan kafalar, kesilen kollar, sahiplerinden ayrılan bacaklar... *Braveheart*'ta, Mel Gibson'ın Oscar'lı filmini aratmayacak savaş sahneleri yapmak için çok uğraşılmış.

Orta çağda yaşamış ve adını çok az kişinin bildiği bir 13. yüzyıl İskoç kahramanı hakkında tarihi bir film çekmek mi? Hollywood'un ileri gelenleri buna katıla katıla gülüyordu, ta ki Mel Gibson'ın William Wallace'ın öyküsüne olan kişisel tutkusunu öğrenene kadar... Savaş sahnelerinin erkeklere (bence *Alexander Nevsky*'den beri yapılanların en iyisiydi), Mel Gibson'ın giydiği kiltin de bayanlara hitap edeceğini farkedene kadar... Tabii ki sonuç, birçok Oscar toplayan ve sanatsal açıdan olduğu kadar parasal açıdan da zafere ulaşan bir film oldu.

13. yüzyılın sonlarında İskoçya, gayet sağlam mirasları ve kültürü olan, ancak kralı bulunmayan bir ülkeydi. Topraklar, soylu gruplar tarafından yönetilen irili ufaklı parçalara ayrılmıştı ve bunlar zamanlarının çoğunu saçma sapan toprak kavgalarıyla geçirirlerdi. Bazen birkaç dönüm çorak toprak için bile kanlı savaşlar yapılırdı. Bu anlaşmazlıklardan bazıları eskiden gelen şeylerdi ve grup liderlerinin hepsinde bulunan tek ortak nokta sarsılmaz gururlarıydı.



Küçük bir ordu savaşa doğru ilerliyor, dikkat ederseniz lider belirtilmiş. Komuta yetenekleri sayesinde, bu gibi karşılaşmalarda yenilgiyi zafere çeviriyorlar.

Bu arada İngiltere de, I. Edward'ın kurnaz ve acımasız liderliği sayesinde güçlü bir krallık haline gelmişti. Edward'a göre adanın tamamını tek bir

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Strateji
Üretici: Red Lemon
Yayıncı: Eidos Interactive, (415) 616-2022
www.eidosinteractive.com
Tamamlanma Yüzdesi: %85

Kısaca:

Braveheart, yalnızca filmin oyuna dönüştürülmesi değil. İskoçların ve rakipleri İngilizlerin uzun ve sarsıntılı mücadelelerini de anlatıyor. Gerçekten çok geniş bir tarih dilimini ve büyük bir bölgeyi kapsıyor. Ortaçağ tarzı savaşlara ek olarak, kale kurma, diplomatik ilişkiler ve özgün ekonomik modeller de içeriyor.

Bu kadar özel olan ne?

Eğer filmi gördüyseniz, bunu sormanıza gerek bile yok: Kan gövdeyi götürüyor, üstelik kelimenin tam anlamıyla nesiller boyu sürecek kadar fazla kampanya seçeneği var. Aynı zamanda bu oyun, Eidos Interactive'in tarihi stratejiler konusundaki ilk deneyimi. Bu özelliğiyle de türün hayranları tarafından yakın takibe alınacak gibi görünüyor.

Ve ne zaman çıkıyor?

Mart

krallık altında toplamak, İngiltere'nin "kaçınılmaz kaderiydi." Bunun sonucunda Edward, grup liderlerinin desteğini kazandı ve onlara ünvanlar, topraklar ve koruma vaadederek kuzeye doğru ilerleyişini sürdürdü.

Braveheart, Eidos için tam bir dönüm noktası: Lara Croft sayesinde yeteri kadar ün ve beceri kazanan şirket, *Tomb Raider*'ın başarısının getirdiği güçle artık yeni oyun türlerine bulaşmaya başladı. Oyunun yapımcılarından Eric Adams "Eidos'un amacı, türü ne olursa olsun, kaliteli ve yaratıcı oyunlar üretmektir" diyor.

Braveheart, Red Lemon adlı pek tanınmamış küçük bir İskoç şirketi tarafından hazırlanıyor. Baş tasarımcı Andy Campbell, oyunu şöyle anlatıyor: "*Braveheart,* çok geniş ölçekli ve serbest bir kampanya oyunu. Yani bölümler ya da önceden hazırlanmış görevler üzerine kurulu değil. Yaratmaya çalıştığımız ortaçağ İskoçya'sı, şehirlerin geliştiği, ticaretin canlanıp durakladığı, savaşların başlayıp bittiği dinamik ve yaşayan bir ortam. Yıllar geçtikçe soylular yükselip düşecekler ve anlaşmalar yapılıp bozulacak. Yani bu bir "haftasonu savaşı" değil, savaşın illa ki kılıçlarla yapılması gerekmiyor. Ayrıca kazandığınız tek bir zafer de sizi amacınıza ulaştırmayacak. Yani birlik ve özgürlüğe..."

Campbell'in tasarım ekibi, şüphesiz ki "destan" sözcüğünün anlamını çok iyi biliyor. İngiltere topraklarının hepsi, uydu verileri sayesinde 500 metrelik kareler halinde render edilmiş ve 50 metreye kadar ayrıntıya inebiliyorsunuz. Manzaralar 50 x 50 cm'lik poligonlar ile hazırlanmış, yani yalnızca topraklar için 650 milyar poligon kullanılıyor!

Yüzlerce özgün şehir ve köy modellemesi bulunan oyunda, köylü kulübelerinden dev kalelere kadar yaklaşık 75 çeşit bina var. Ayrıca zaman geçtikçe, bu binalarda bazı gelişmeler (ya da yıpranmalar) oluyor. Mesela bir kaleyi birkaç sene gözlem altında tutarsanız, ilk baştan beri süren gelişimini görebilirsiniz. Savaş sırasında bir kilise zarar görürse, bir grup lideri onu yenilemeyi akıl edene kadar harap bir halde kalacaktır.

Taktikler ve formasyonlar tarihi açıdan bakılınca çok düzgün; liderlerin moralleri ve mücadeleleri arasındaki denge de iyi kurulmuş. Ordularda 24 kadar farklı asker bulunuyor; bunlar arasında köylüler, zırhlı süvariler ve kuşatma kuvvetleri de var. Savaş alanları 10 km.'ye kadar olabiliyor ve toplam 1000 civarı karakterin yer aldığı birden fazla çatışmaya sahne olabiliyor.

"Tipik bir savaş alanında 32 km2'lik bir yer, 100 civarı karakter, 500 kadar ağaç ve çalılık, 20 bina ve bir de kale bulunabilir" diyor Campbell. "Bütün askerler 'etten kemikten' karakterler, bu yüzden savaşlarda aldıkları yaralar da son derece gerçekçi oluyor."



Üçüncü şahıs kamerası *Myth*'teki gibi çalışıyor. Böylece oyuncular kanlı savaşları daha yakından izleme imkanı bulacaklar.

Filmde bütün şiddetiyle gösterilen kopuk kollar bacaklar, yerlerde sürünen bağırsaklar ve ezilmiş kafatasları oyunda da aynen karşımıza geliyor. Ancak tabii ki filmdeki kadar gözümüzün içine girmeyecekler.

Campbell'in ekibi, oyunda 3D ses sistemi, mevsimlere göre değişen havalar ve günün saatine göre farklılık gösteren gün ışığı modelleri de kullanmış. Yapay zekaya sahip birimler, çevrelerine çok mantıklı tepkiler veriyorlar: Mesela kendilerinden daha zayıf birimleri takip edip etkisiz hale getiriyor, belli bir durumda güvende olmak için bir kaleye girebiliyor ve gidecekleri yere en kısa yoldan gidiyorlar.



İskoçya topraklarının zenginliği ve güzelliği, *Braveheart*'ta çok gerçekçi bir şekilde yansıtılıyor.

Hangi grup liderini oynayacağınızı seçerek başlıyorsunuz. Wallace da seçebileceklerinizin arasında, üstelik belki de vatanseverliği ile öne çıkan tek karakter o. Ama oyunda 16 farklı grup var ve herbirinin kendilerine göre güçlü ve zayıf noktaları bulunuyor. Bazıları da İskoçya'yı kendi liderlerinin yönetimi altında birleştirme amacı güdüyorlar. Kesin olan bir tek şey var: En azından oyunun başlarında, Longshanks'in ordusu çok güçlü ve düzenli. Yeteri kadar grubu kendinize bağlayamazsanız, stratejileriniz ne kadar sağlam olursa olsun kazanacaktır.

Oyunda zaman saat veya gün olarak geçebiliyor, bunu siz seçiyorsunuz. Orduları kurmanın, donatmanın ve çalıştırmanın yanında, şehirlerinizi ve köylerinizi de olabildiğince zenginleştirmeniz gerekiyor. *Braveheart*'ın bu özelliği, Reflections'ın *Lord of the Realm*'inden alınmış gibi görünüyor ve isterseniz çiftçilerle, inşaat işçileriyle, madencilerle ve fırıncılarla tek tek ilgilenebiliyorsunuz. Ya da yalnızca oyunun diplomatik ve askeri yönleriyle ilgilenmek istiyorsanız, köylerin gelişmesi işini oldukça iyi beceren Auto Management modundan yararlanmanız da mümkün.

Kanlı savaşların yanında gizli hareketler de yapabiliyorsunuz. Mesela düşmanın cephaneliğini basabilir, depolarını yağmalayabilir ya da meclise sızıp vergileri çalıp kaçabilirsiniz. Bu gizli işlerin en ilginçlerinden biri de, düşmanın hapishanesine girip içeridekileri serbest bırakmak. Bunu başarırsanız, insanlar sizin tarafınızda yer alacaklar ve kurtardığınız liderler en azından bir süre için size hizmet edecekler.

Oyunda gerçek zamanda yapılan savaşlar sırasında, Red Lemon çok açılı bir kamera kullanmış. Böylece savaşları birinci ve üçüncü şahıs perspektifinden, ya da arkadan görünüş ile izleyebiliyorsunuz. Üçüncü şahıs perspektifi kullandığınızda alanda istediğiniz gibi dolaşabiliyorsunuz, yer hizasından kuş bakışı görünüme kadar...

Tarihi bakımdan tutarlılığına bakarsak oyun, çok eski bir kuruluş olan ve bu tür onayları kolay kolay vermeyen Clans Association of Scotland'ın onayını almış. "Clan Wallace Trust'ın başı olan Seamus Wallace, film için oldukça fazla öneride bulunmuştu" diyor Adams. "Tarih ve o zamanın toprak yapısı konusunda tam bir uzman. O ve Clans Association, oyuna çok büyük katkıda bulundular. Yaptıkları iş hiç de küçük görülemez, çünkü hiçbir kuruluş onların izni olmadan tarihi gerçekleri yayınlayamaz. Sanırım biz doğru yoldayız." Aklınıza şu soru gelmiş olabilir, cevabını hemen verelim: filmdeki o ünlü "kilt frikiği" sahnesi oyunda da bulunacak, tabii eğer o modu açarsanız...

PCG



Stewart grubunun ordu listesi: bazı birimlerin diplomatik görevlerde kullanıldığına dikkat edin. Bir kısmı da şehirleri koruyor, ancak küçük bir kısmı gerçekten savaşa katılıyor.

Üçü Bir Arada

Digital Anvil'den yepyeni oyunlar geliyor

Çok popüler olan Wing Commander serilerini yaratıcısı olarak tanınan Chris Roberts, Digital Anvil'i kurduğu zaman, Microsoft elini çabuk tutmuş ve bu yeni geliştirici şirketi havada kapmıştı. Anlaşmadan sonra Roberts'ın şirketi hakkında pek haber alınamadı, ancak geçtiğimiz günlerde DA kapılarını açtı ve hazırlamakta olduğu yeni oyunları tanıttı. Görünüşe bakılırsa "Büyük M", Roberts'a güvenerek çok sağlam bir iş yapmış.



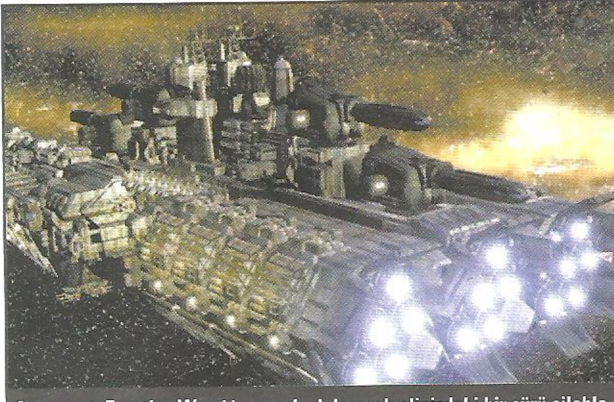
Starlancer'da yaptıklarınız, karşınıza çıkacak görevlerin yapısını çok etkileyecek.

İlk oyunumuz *Conquest: Frontier Wars* (ancak ismi kanunlar yüzünden değişebilir) ve 1999'un sonbaharında çıkması bekleniyor. Bu real-time strateji oyununda, üç boyutlu mekanlarda geçen uzay savaşları konu alınıyor. Tek başına oynayanlar için, *Conquest*'te iki farklı (multi-player'da dört tane var) oynanış tarzı var. Oyunda dünyaları ele geçirme ve koloniler kurma üzerine olan görevler bulunuyor. İlk kez olarak oyuncu, birliklerini Filo Komutanına teslim ediyor. Kendi kendine hareket eden bu komutan, deneyim kazandıkça gelişiyor ve yeni taktikler kullanabiliyor.

Loose Cannon'da sonbahara yetiştirilmeye çalışılıyor, ancak biraz daha gecikebilir. Bu aksiyon/macera oyununda siz, bir suç çetesinin başı olan Bishop'ı yakalamaya çalışan bir ödül avcısını canlandırıyorsunuz. Oyundaki 20 adet görevi ve bunların alt görevlerini yerine getirirken bütün Amerika'yı dolaşacaksınız. Gezeceğiniz yerler arasında 12 tane taşra kenti ve 9 tane de büyük şehir bulunuyor. Buralara ister yürüyerek, ister oyundaki 15 farklı araçtan birini kullanarak gidebileceksiniz. Şehirler, yayaları, gerçekçi trafiği ve gayet sağlam polis kuvvetleriyle çok canlı olacak. Yapacaklarınız arasında ise keşif görevleri, rehine kurtarmalar ve suikastler (işte *PC Gamer*'ın favorisi bu) olacak.

1999 tatil sezonunda çıkması planlanan son oyun ise *Starlancer*. Bu uzay savaşı oyununda (Wing Commander'a biraz benzediğini söyleyebiliriz), Amerika, Çin, Rusya ve İngiltere gibi ülkeler güneş sistemini ele geçirmek için savaşıyorlar. Görevler önceden belirlenmiş olmayacak ve hikayenin akışı, oyuncunun kazandığı başarılara göre şekillenecek. Kullanabileceğiniz bir düzineden fazla gemi olacak ve Nova Cannon, Pulse Laser ve Jack Hammer Missiles gibi yaklaşık 20 silahınız bulunacak.

Gördüğümüz kadarıyla, bu oyunların üçü de 1999'da oyuncuları memnun edecek gibi... *PC Gamer* sayfalarında daha ayrıntılı açıklamalarını bekleyin.



Conquest: Frontier Wars'da uzayda dolaşarak elinizdeki bir sürü silahla düşmana saldıracaksınız. Düşman gemileri arasında görünmez savaş gemileri ve ağır silahlarla donanmış gemiler de var.



Loose Cannon'daki etkileşimli şehirlerde yayalar, araç trafiği ve suç oranını kontrol altında tutmaya çalışan bir polis gücü bulunacak.

YAPIM AŞAMASINDA

Oni

Bungie Software'in çıkaracağı tek oyun *Myth II* değil. 1999'un ilerleyen günlerinde çıkması planlanan *Oni*, üç boyutlu bir çizgi film dünyasında geçen ve üçüncü şahıs perspektifinden oynanan bir aksiyon oyunu. Oyunda uzakdoğu sporları uzmanı Konoko adlı bayanı canlandırıyorsunuz. Konoko silah da kullanabiliyor, ama cephanesi bittiği zaman Bungie'nin deyimiyle "full contact" şekilde de savaşabiliyorsunuz. Oyun ilerledikçe dövüş yeteneklериniz de gelişecek ve harika uçan tekmelerle yumruklar atabileceksiniz. Ortamı da kendi avantajınıza kullanmanız mümkün. Sizi takip edenlerin yoluna nesneler bırakarak onları yavaşlatabilir veya rakibinizi tutup dolapların ortasına savurarak daha fazla yara almasını sağlayabilirsiniz. Düşmanların yapay zekası da sizi oldukça zorlayacak, çünkü rahatça saklanıp birbirleriyle iletişim kurabiliyorlar ve sizi nereye kaçarsanız kaçın takip ediyorlar. Multi-player oyunda da DeathMatch ya da cooperative olarak oynamanız mümkün. Ancak henüz kaç kişiyle oynanabileceği veya Internet üzerinde oyunun desteklenip desteklenmeyeceği açıklanmış değil.



Oni'deki ortamlar son derece etkileşimli olacak. Rakiplerinizi şaşırtmak ya da yaralamak için çevredeki nesneleri kullanabilir ve karanlık köşelerde saklanarak onları atlatabilirsiniz.

Darkstone

Delphine Software (*Moto Racer GP* ve *Fade to Black* ile tanınan firma) tarafından geliştirilen ve Take Two Interactive tarafından yayınlanacak olan *Darkstone*, ortaçağda geçen ve roleplaying unsurları da içeren

.... Devamı 25'inci sayfada

Daikatana fire verdi

Ion Storm, bazı önemli elemanlarını kaybetti

John Romero tarafından kurulan iddialı geliştirici şirket Ion Storm, sanırız köklü bir yeniden yapılanma süreci geçirecek. Şirketin merakla beklenen iki oyunu olan *Daikatana* ve *Anachronox* projelerinde çalışan bazı önemli kişilerin görevlerinden ayrıldıkları bildirildi.

Aralarında *Daikatana*'nın baş programcısı ve baş bölüm tasarımcısı ile *Anachronox*'un şef bölüm tasarımcısının da bulunduğu toplam 10 kişi şirketten ayrıldı. Diğer ayrılanlar arasında yine bölüm tasarımcıları, programcılar, çizerler ve ses uzmanları da bulunuyor.

Romero ise haberler konusunda ukala, hatta biraz neşeli bir şekilde konuşuyor. "Neyse ki, *Daikatana* ekibinin üyeleri işi bırakıp kendi şirketlerini kurma kararı almak için çok uygun bir zaman seçtiler" diyor. "Bölümlerden bir çoğu son aşamasında bulunuyor ve oyunun büyük kısmının programlanması da bitmiş durumda, hatta müzikler bile hazır. Gidenlerin hepsi de projede önemli katkıları bulunan insanlar ve onların ekibimde çalışmalarından gurur duydum. Herşey için teşekkürler çocuklar!"

Fırtınadan Kaçanlar

Bloodshot Entertainment, önceden Ion Storm'da çalışan aşağıdaki isimleri barındırıyor:

Jonathan Wright – Baş Programcı, *Daikatana*
Sverre Kvernmo – Baş Bölüm Tasarımcısı, *Daikatana*
David Namaksy – Baş Bölüm Tasarımcısı, *Anachronox*
Will Loconto – Her iki projenin Ses Müdürü
Mike Maynard – Programcı, *Daikatana*
Steve Rescoe – Bölüm Tasarımcısı, *Daikatana*
Matt Hooper – Bölüm Tasarımcısı, *Daikatana*
Mark Morgan – Sanatçı, *Daikatana*



Daikatana'nın çıkışı sayısız defa ertelendi, ancak Ion Storm işten ayrılanların bu süreyi daha da uzatmayacağını söylüyor.

Ion Storm çalışanlarından sekizi (üstteki kutuya bakın) birleşerek Bloodshot Entertainment adlı yeni bir grup kurdular. Bu yeni şirket, daha şimdiden bir yayıncıyla anlaştı ve ilk oyununu yapmaya başladı. Bloodshot, Rock grubu Kiss'in 'Psycho Circus' adlı çizgi romanını (çizeri Todd McFarlane) konu alan bir oyun hazırlamak üzere yakında Gathering of Developers'a (Geliştiriciler Birliği) katılacak. Bu oyun, grup elemanlarının bulunduğu bir first-person shooter olacak. Gelecek sayılarda bu oyunla ilgili ayrıntıları size sunacağız.

Ayrılanlar arasında önemli bir kayıp da Ion Storm teknoloji müdürü Corrinne Yu. Yu, 3D Realms'e geçecek ve yeni bir 3D motoru geliştirmekle uğraşan bir ekibin başına gelecek. Bu yeni teknolojinin bir sonraki Duke Nukem oyununda (yakında çıkacak olan *Duke Nukem Forever*'dan sonrakinde) kullanılması planlanıyor.

Sierra Satıldı mı? Oui!

Cendant'ın yazılım bölümünü Fransızlar kaptı

The Cendant Corporation, Sierra On-Line, Blizzard Entertainment, Davidson & Associates ve Knowledge Adventure'ı da barındıran tüketici yazılımları bölümünü Havas SA adlı bir Fransız basın grubuna satacağını açıkladı.

Neredeyse bir milyar dolarlık olan anlaşma, bürokratik engelleri henüz aşamadı, ancak iki taraf da satışın 1999'un ilk çeyreğinde gerçekleşeceğine inanıyor. Ancak Cendant açısından haberler tamamen de iyi değil. Bu satışın değeri, şirketin 1996'da Sierra ve Blizzard için ödediği 2.2 milyar dolarla karşılaştırıldığında çok düşük kalıyor.

Cendant, yazılım bölümünden bütünüyle kurtulmak istiyordu. Havas AS ile yapılan anlaşma sayesinde şirket, Virgin Interactive'in birkaç ay önce yaşadığı parçalanmayı (Electronic Arts şirketin as elemanlarını tek tek topladığı zaman) yaşamaktan kurtulmuş oluyor.

Havas SA, Havas Interactive bölümü sayesinde Fransa'nın en büyük referans ve eğitim yazılımı yayıncılarından biri. Ancak asıl işi gazete ve dergi sektöründe. Yeni satın alınan bu yazılım şirketlerinin günlük rutin işlerinin aksamadan devam etmesi bekleniyor.



Cendant'ın yazılım bölümünün Fransız Havas SA grubuna satılması, Blizzard'ın yakında çıkacak *Diablo II* gibi oyunları üzerinde kötü bir etki yaratmayacak.



İlk Türk Kali servisi açıldı!

TruGame adlı Türk oyun sitesi tüm multi -player dertlerinize son verecek

TruNet'in geliştirdiği TruGame adlı oyun sitesi kullanıcılara en yeni, en iyi servisi vermek amacıyla tasarlandı. TruGame sitesinde Microsoft Agent bulunuyor. Microsoft Agent emirlerinizi uygulayacak, size önerilerde bulunacak ve gerekli açıklamaları yapacak olan yardımcınız. Siteye ilk girişinizde bir üyelik formuyla karşılaşacaksınız. TruGame'e üyelik ücretsiz.

Site ASP ile yazılarak tamamen interaktif olarak tasarlanmış. Sitenin ASP ile hazırlanmış olmasının amacı yeni oyunların arşive kolayca eklenebilmesi. TruGame'in kullanıcılara bir hizmeti de kullanıcıların oynadıkları oyunlar hakkında görüşlerinin, incelemelerinin yayınlandığı bir köşenin olması. Ayrıca TruGame'de bulunan tüm oyunların patch'leri devamlı güncellenerek siteden sunulacak.

TruGame'e elden geldiğince oyunların oynanabilir demoları da eklenecek. Ayrıca bir de haberler köşesi bulunuyor. TruGame Türkiye'de ilk ve tek Kali sunucusuna sahip. "Kali de ne ?" demeyin. Kali sunucusu Internet üzerinden oyunların çok oyunculu (multi-player) olarak oynanmasını sağlayan sistemler içerisinde en yaygın olanı. Kali'nin en büyük özelliği farklı hızlarda Internet'e bağlanan oyuncuların, yüksek hızlarda beraber oyun oynanmasını sağlaması. Böylece 14400 bps hızında bağlanan bir oyuncu ile 56000 bps hızında bağlanan diğer bir oyuncu hiçbir hız farkı oluşmadan oynayabiliyor. Kali sunucusu multi player desteği olan tüm oyunları destekliyor. Örnek vermek gerekirse, yarış oyunu sevenler *Need for Speed III*'ü, 3D Shooter oyunu sevenler *Quake II*'yi veya *Chosen (Blood II)*'ı, spor oyunu sevenler *NBA 99 Live*'ı multi-player olarak sorunsuz oynayabilecekler. Kali'yle farklı işletim sistemine sahip olanlarında aynı oyunu oynamaları mümkün. Kali sunucusu şu anda tüm işletim sistemlerini desteklemekte, hatta Linux'u bile. Kali programını satın almak isteyen oyuncular *http://game.tru. net.tr/* adresinden tüm bilgileri öğrenebilirler. Kredi kartınızla on-line olarak TruGame sitesinden sadece 20$ + KDV karşılığı satın alabilirsiniz. Bir kere satın aldıktan sonra tüm upgrade'leri ücretsiz olarak yapabileceksiniz.

Ancak Türkiye'deki Kali sunucusundan sadece TruNet aboneleri faydalanacaktır. Neden TruNet kullanıcıları? Oyunseverlerin Internet üzerinden oynadıkları oyunlarda en çok hıza önem verdikleri biliniyor. Bu hızı kullanıcılarına garantileyen TruGame tarafından birçok testler yapılmış. Testlerin ortaya koyduğu sonuçlara göre, Kali sunucusunun verdiği hızlı hizmet, aynı servis sağlayıcıdan bağlanan kişilerin oynadıkları oyunlarda ortaya çıkmaktadır. TruGame Kali sunucusundan faydalanmak için ayrıca bir ücret ödemeniz gerekmemektedir.



Türkçe oyun sitesi TruGame, TruNet'in uzun süredir üzerinde çalıştığı bir projeydi

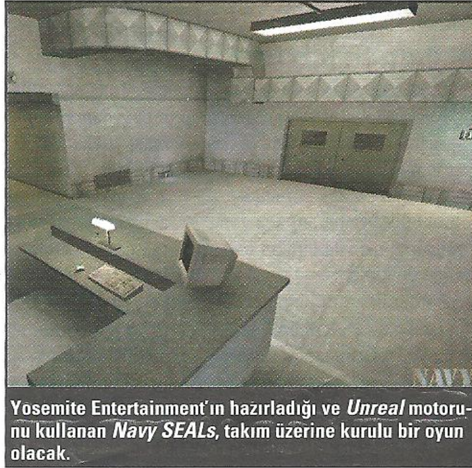
Donanmadayız

Sierra'dan yeni Navy SEALS oyunu

Sierra şirketlerinden Yosemite Entertainment, *Unreal* motorunun lisansını alan son şirketlerden biri ve bu motorla *Navy SEALs* adlı takıma dayalı bir taktik strateji oyunu hazırlıyor. Oyundaki görevler, eskiden bir SEAL olan ve Rogue Warrior romanları ile tanınan Richard Marcinko'nun kariyeri üzerine kurulu olacak.

Navy SEALs'da oyuncu, takımın komutanı rolünü üstlenecek. Oyunda hareketli sahneler önemli bir yer tutacak, ancak komutan olarak aynı zamanda takım elemanlarınızı seçmekle, onları görevlere göre malzemelerle donatmakla ve hareketlerini yönlendirmekle de uğraşacaksınız.

Yosemite genel müdürü Craig Alexander şöyle diyor: "Endüstride çalışanlar olarak bizler her zaman *Unreal* motorunun potansiyelinden çok etkilendik, ancak şimdilik bekleyip görmeyi tercih ediyoruz. İlerleme kaydediyoruz." *Navy SEALs*'ı tasarlayacak olan ekip kurulmuş durumda, ancak oyunun 2000 ortalarından önce çıkması düşünülmüyor. Eski bir SEAL olan ve şu anda Minnesota valiliğini yürüten Jesse "The Mind" Ventura'nın oyunda yer alıp almayacağı ise hala meçhul.



Yosemite Entertainment'ın hazırladığı ve *Unreal* motorunu kullanan *Navy SEALs*, takım üzerine kurulu bir oyun olacak.

24'üncü sayfanın devamı

bir aksiyon oyunu. Oyuncu aynı anda iki karakteri kontrol ediyor (sekiz karakter arasından seçim yapıyor) ve kötü büyücü Drakk'ı yok etmek amacıyla yedi tane sihirli Orb kristali bulmaya çalışıyor. Hikaye çok da orijinal sayılmaz, ancak Darkstone'da görevlerin hep farklı olması sayesinde oyunu tekrar tekrar oynayabilirsiniz. Her oyunda tamamen rastgele yaratılan 30 civarı bölüm, yaklaşık 80 tür yaratık ve bir sürü silahla büyü bulunuyor. 3D grafikler, Direct3D uyumlu hızlandırıcılarla iyi sonuç veriyor. Ayrıca oyuncu da oyun sırasında kamera açısına istediği gibi müdahale etme imkanına sahip. Darkstone Nisan ayında çıktığında, cooperative Internet ve LAN oyunlarını da destekleyecek.

RollerCoaster Tycoon

Hasbro Interactive, 1999 yılı içinde *Transport Tycoon*'u yapan kişi olan Chris Sawyer'ın yeni oyunu *Rollercoaster Tycoon*'u çıkaracak. Oyunu ilk duyduğumuzda kulağa, Bullfrog'un klasikleşmiş *Theme Park*'ı için hazırlanan bir güncelleme gibi gelmişti, ama zaten bunda yanlış bir şey yok ki! Çemberler ve keskin dönüşlerle dolu kayan araba yolları tasarlamanın yanı sıra, bu oyunda birçok gösterilere ve eğlencelere sahne olan tam donanımlı bir lunaparkı da yönetmeli ve yeterli parayı kazanmak için müşteri çekmeye çalışmalısınız.



Bildiğimiz rollercoaster yollarının yanısıra, *Rollercoaster Tycoon*'da ters duran ve havada asılı kalan yollar da kurmanız mümkün.

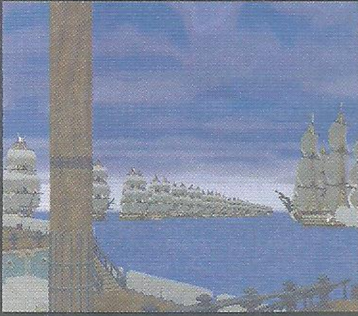
Man of War 2

Strategy First, açık deniz savaşlarını konu alan *Man of War* oyununun devamını Nisan'da yayınlayacağını açıkladı. 20 tarihi

Devamı 26'ıncı sayfada

25'inci sayfanın devamı

senaryo boyunca seçebileceğiniz üç farklı oynanış tarzı bulunuyor. Filo amirali olarak, bütün filonuzu kontrol edecek sağlam bir strateji geliştirmeniz gerekecek. Bölüm komutanı rolünde ise, kendi geminizin yanında komutanız altındaki birkaç gemiyi daha kontrol edeceksiniz. İsterseniz tek bir gemiyi yönetmeyi de seçebilirsiniz. Bu durumda hangi silahla ateş edeceğinize kendiniz karar verecek ve tayfanızı kontrol altında tutacaksınız, ama son söz amiralinizin olacak. *Man of War 2*'de bir karakter yaratıcı, senaryo editörü, seçebileceğiniz 32 farklı gemi ve Internet ya da LAN üzerinde multiplayer oyun da bulunacak.



Man of War 2'de geminizi kullanırken birinci şahıs perspektifi ile oynuyorsunuz ve zaman geçtikçe günler gecelere dönüşüyor.

Clans

Strategy First'ün hazırladığı başka bir oyun da *Clans*. Blizzard'ın *Diablo*'suna benzeyen macera ve roleplaying karışımı bu oyunda siz, bir zamanlar barış içinde yaşayan toplulukları birbirine düşüren bir şeytanla savaşmaya yollanmış bir kahramanı canlandırıyorsunuz. Oyunda dört farklı karakter, toplam binlerce ekran kaplayan dokuz görev ve kanlı savaşlarla büyüler bulunuyor. *Clans* bu Nisan ayında çıktığı zaman, dört kişilik cooperative oyun ve DeathMatch de mümkün olacak. PCG



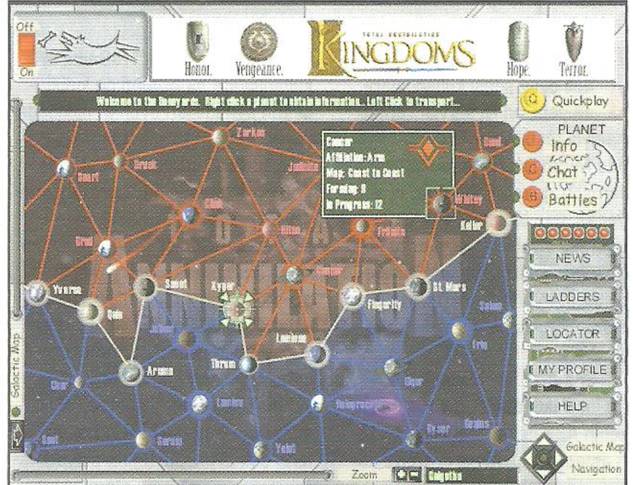
Clans'de 16-bit renkler ve dinamik aydınlatma gibi numaralar olacak, ancak bir 3D kartı zorunlu değil.

Cavedog Göz Kırptı

'Boneyards' adlı yeni bir online topluluk kuruluyor

Son derece popüler olan real-time strateji oyunu *Total Annihilation*'ı hazırlayan Cavedog Entertainment, şu anki ve gelecekteki oyunlarını destekleyecek yeni bir online hizmet hazırlığı içinde. Şirketin piyasadaki ürünlerine destek sağlaması için hazırlanan *Boneyards* adlı bu proje, kendilerine rakip arayan ve özel olaylara katılmak isteyen oyuncuların birbirlerini bulmalarını sağlayacak.

Bunu okuduğunuzda proje büyük ihtimalle hizmete girmiş olacak. Cavedog'dan Brandon Smith, başlangıç tarihi için kesin bir şey söylemedi. Ocak ayı başlarını hedeflediklerini, ancak bunun Aralık başlarından beri süren beta testinin gidişatına bağlı olduğunu belirtti.



Boneyards'ın arayüzünde oyuncuya, hangi dünyaların el değiştireceği konusunda bilgi veriliyor.

Boneyards, yalnızca Cavedog oyunlarını oynayanların buluştuğu bir yer olmayacak. *Total Annihilation* manyaklarını en çok sevindirecek şey ise Galactic Wars olacak. Başlangıçta oyuncuya hangi tarafta olmak istediği sorulacak: Arm veya Core. Sıradan bir er olarak işe başlayan oyuncu, çeşitli düşmanlarla savaşarak rütbesini arttırmaya çalışacak. Oyun, birbirine bağlı 50 ila 70 dünyadan oluşan bir harita üzerinde oynanacak. Bir kampanya başladığında, bu dünyalar iki taraf arasında eşit olarak bölüşülecek ve taraflar karşılaştıkça, o dünya için savaşacaklar. Sonuçta savaşı kazanan (üstelik teke tek savaştan daha fazlası da olabilir) o dünyayı kendi tarafına katmış olacak. Taraflardan biri, önceden belirlenen sayıda dünyayı ele geçirdiğinde o kampanya sona erecek.

Oyuna başlarken oyunculara kısa bir açıklama yapılacak ve düşmanın yerleşimiyle hangi dünyaların korunması gerektiği anlatılacak. Ayrıca her bir gezegenin de, orijinal oyundan ve görev paketlerinden alınan kendine özgü bir haritası olacak. Buralarda özel kurallar ve kısıtlamalar da bulunabilecek. Oyunda geçen her günün sonunda, zaferlerin ve yenilgilerin listesi çıkarılarak oyuncuların yeni rütbeleri belirlenecek ve hangi dünyaların el değiştirdiği gösterilecek.

Koca bir savaşa girmekten çekinenler için *Total Annihilation*, Heat.net ve Microsoft'un MSN Gaming Zone'u gibi diğer oyun ağlarında da desteklenecek ve oyuncular süregelen savaşı etkilemeksizin istedikleri Boneyards bölümünü oynayabilecekler.

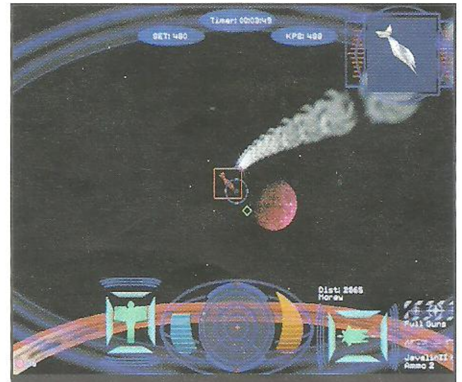
İleride *Total Annihilation: Kingdoms, Amen: The Awakening, Elysium* ve *Good & Evil* gibi yeni Cavedog oyunları çıktıkça, *Boneyards* desteği de ürünle birlikte gelecek. Ancak şimdilik Total Annihilation sahipleri *www.cavedog.com* adresine giderek *Boneyards* uyumlu versiyonu almak zorundalar.

Bot İzleri

GT Interactive, yeni bir geliştiriciyle anlaştı

GT Interactive büyümeye devam ediyor. Yayıncılık dünyasının bu dev kuruluşu, Bootprint Entertainment adlı yeni bir geliştirici ekip ile birlikte çalışacağını duyurdu.

Bootprint Entertainment, eskiden Origin'de yöneticilik yapmış olan ve Wing Commander serisinin son iki oyunu olan *Prophecy* ve *Secret Ops*'ta emeği geçmiş olan Rod Nakamoto tarafından yönetilecek. Başlangıçta Bootprint, iki takıma bölünmüş toplam 16 kişilik bir gruptu, ancak Ocak sonunda bu sayının 30'a çıkması bekleniyor. Ekibin ilk projesi, 2000 yılında çıkması planlanan ve karakterler üzerine kurulu bir aksiyon/strateji oyunu. Oyun için uygun bir motor geliştirme çalışmalarına şimdiden başlanmış.



Yeni şirket Bootplay Entertainment, en son *Wing Commander: Prophecy* projesinde çalışan Rod Nakamoto tarafından yönetilecek.

Başkan ve genel müdür Nakamoto "Bootprint olarak amacımız, müşterilerimizin gözünde yalnızca bugün için değil, uzun vadeli eğlence araçları olarak görülecek kaliteli ve son teknoloji ürünü projeler hazırlamak" diyor.

Ağır Darbe

Monolith, Septerra Core'un haklarını aldı

Alman yayın firması TopWare Interactive'le anlaşan Monolith Productions, Beavis and *Butthead in Virtual Stupidity* adlı muhteşem macera oyunuyla tanınan Valkyrie Studios'un Japon çizgi filmlerini andıran roleplaying oyunu *Septerra Core*'un yayın haklarını elde etti. Monolith ürün alım müdürü Daniel Bernstein şöyle diyor: "Heyecanla beklenen bu oyunu piyasaya vermek için TopWare Interactive ile işbirliği yapmaktan çok memnunuz."

Basının desteğine ve müşterilerin beklentilerine rağmen, Valkyrie bir yayıncı bulana kadar oldukça ter döktü. Ancak bu anlaşmanın duyurulması ile birlikte, *Septerra Core* cephesinde işler rayına oturmuş ve sonbaharda planlanan çıkış için hazırlıklara girişilmiş gibi görünüyor.



Sürükleyici hikayesi ve etkileyici çizgi film grafikleri ile *Septerra Core*, roleplaying hayranlarının beğenisini kazanacak gibi görünüyor.

PC Gamer Oyun Listesi

Bu ay dergimizde kim, ne oynuyor?

Malum inanış "Yeni yıla nasıl girersen bütün yılın öyle geçer". Ama bu yıl bu gerçekleşmeyecek. En azından bizim için. Çünkü hiç birimiz yeni yıla oyun oynayarak girmedi ama hepimiz tüm yıl boyunca oyun oynayacağız. Aslında bu olay dergi içinde karışıklık yarattı. Çünkü herkes iyi bir editörün yeni yıla bilgisayar oynayarak girmesi gerektiği görüşünde. Ancak bunu kimse yapmadığı için herkes birbirini suçlamakla meşgul.

En çok suçlanan 31 Aralık günü hiç oyun oynamadığını itiraf eden Cüneyt. "Ne! Yani yılın son günü hiç oyun oynamadın mı?" sözünü herkesten enaz bir kere duydu.

Tuğbek'se Donanım köşesi editörü olmasına rağmen "Valla akşam bilgisayarım bozuldu düzeltemedim. Yoksa oynardım" gibi saçma yalanlar söyleyerek geçiştirmeye çalışıyor.

Serpil ve Güven olaya en mantıklı yaklaşımı gösteriyor "Bu hepimizin ortak hatası. Gelecek yıl daha hazırlıklı daha örgütlü davranmalıyız".

Oyunlardan pek anlamayan Gülden ve Arzu "Oyunlardan anlayan sizsiniz. Siz oynayacaktınız" gibi bir yorum getiriyor. Ama aldıkları cevap oldukça sert "Yok öyle yağma. Hepimiz editörsek hepimiz oynayacağız. Oynamayanlar editörüm diye geçinmesin."

1.	*Blood II: Choosen*	Cüneyt, Kaan, Okan
2.	*NBA Live 99*	Gökhan, Okan, Mustafa
3.	*Return to Krondor*	Güven, Serpil
4.	*Chaos Gate*	Güven, Tuğbek
5.	*Heretic II*	Kaan, Gökhan
6.	*Combat Flight Simulator*	Gülçin
7.	*Wargasm*	Tuğbek
8.	*Fallout II*	Güven, Serpil
9.	*Ultima Online: Second Age*	Göksu, Tuğbek
10.	*Half-Life*	Tuğbek

Duraklama Zamanı

Blizzard, bölüm paketleri hakkında gözdağı verdi

Blizzard Entertainment ve Microstar Software arasındaki kanuni sürtüşme çözüldü. Microstar, *Starcraft* için hazırladığı *Stellar Forces* adlı korsan eklenti diskinin dağıtımını ve satışını durdurmak zorunda kaldı.

Microstar ayrıca ürünün raflardan da indirilmesini kabul etti ve Blizzard'a açıklanmayan bir miktar tazminat ödemek durumunda kaldı. Birkaç ay önce, GT Interactive de kaçak bir *Duke Nukem 3D* bölüm paketi hakkında Microstar'a açtığı bir davayı kazanmıştı. Artık herhalde Microstar akıllanmıştır.

Blizzard'ın üst düzey yetkililerinden Paul Sams şöyle diyor: "Blizzard'ın bu davayı açmasının nedeni, son kullanıcı lisans anlaşmalarının gerçekten işlediğini kanıtlamaktı. Yayıncı olarak biz, yaptıklarımızı kimin hangi amaçla kullandığını kontrol etme hakkına sahibiz. Ürünlerimizi sonuna kadar korumaya devam edeceğiz, böylece şirketlerin kaçak ürünler yaparak müşterilerimizi yanlış yönlendirmesine ve Blizzard adını lekelemesine engel olacağız."



Microstar bir davada Blizzard'a karşı kaybetti. Bu seferki, *Stellar Forces* adlı *Starcraft* bölüm paketi yüzünden.

Haber Özetleri

Gol!

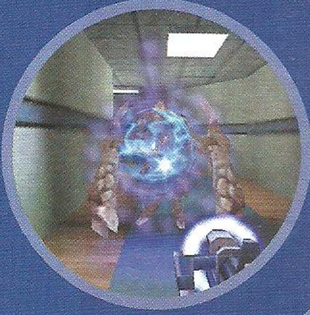
Öyle görünüyor ki Electronic Arts, futbol oyunu lisanslarıyla köşeyi dönmeye çalışıyor. Şirket en son olarak gelecek iki World Cup oyununun, 2000 yılındaki European Championship'in ve Alman futbol ligi Bundesliga'nın haklarını aldı. EA Sports'un futbol oyunlarının pazarı ele geçireceğine başka bir kanıt da, FIFA lisansının geçerliliğinin sekiz yıl süreyle uzatılmış olması.

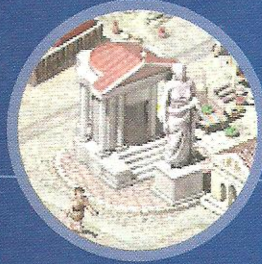
Anlaşma Tamam

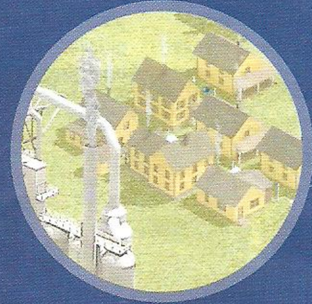
Eidos Interactive, Crystal Dynamics'i alma işini sonunda halletti. Eidos Interactive'e 47.5 milyon dolara patlayan anlaşmanın bedelinin yarısı mevcut para stoku ile ödenirken, geri kalanı da Nisan'da teslim edilecek. Alımdaki önemli özellikler arasında, Gex ve Legacy of Kain serisinden oyunların bulunması da var.

Al Bakalım Romero!

Birkaç ay önce yayınlanan Daikatana reklamındaki "John Romero's going to make you his bitch" lafına kızdıysanız, artık hıncınızı alabilirsiniz. Eidos Interactive, Mplayer ve Ion Storm, kazananın Dallas'a giderek Romero ile *Daikatana* oynayacağı bir DeathMatch turnuvası düzenliyorlar. Katılmak için Mplayer'a üye olmalı ve *Daikatana* demosunu indirmelisiniz. Demonun ne zaman çıkacağı hala bilinmiyor, ancak yarışma 12 Şubat'ta başlayacak. Romero'yu altetme şansının yanı sıra, kazanan oyuncu üstün kaliteli bir Falcon Northwest sistemine ve *Daikatana* kılıcının bir kopyasına sahip olacak. İkinci ve üçüncülere de Voodoo 2 hızlandırıcı kartları ve Mplayer montları verilecek.

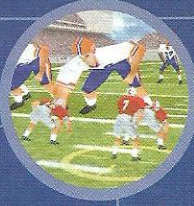


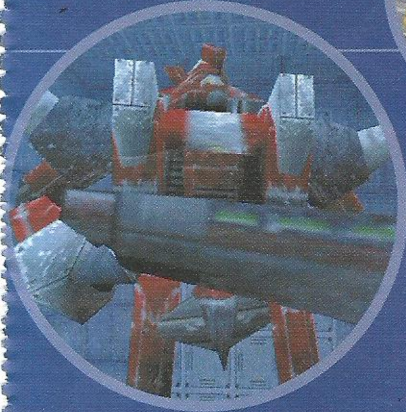
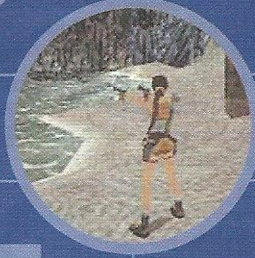




EN kapsamlı STRATEJİ r

PC'deki en popüler oyunlar hakkında yardım mı istiyorsunuz? Artık buldunuz! Sizi zafere ulaştıracak bütün yöntemleri (ve hileleri!) bu rehberde bulacaksınız.



mlı 1999
ehberi

Half-Life





















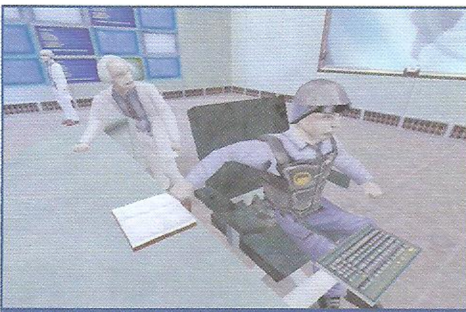
Sierra'nın muhteşem 3D oyunu, size bir seferde hepsini anlatıp bitirmemiz için o kadar geniş kapsamlı ki, bu ay sizi oyunun ortasına kadar getirip bırakacağız ve gelecek ay kaldığımız yerden devam edeceğiz. Hadi başlayın!

Anomalous Materials Handling'in heyecanlı dünyasına hoşgeldiniz! Siz, MIT mezunu olan dahi fizikçi Gordon Freeman rolünü üstleniyorsunuz ve büronuzda gerçekten kötü bir gün geçireceksiniz. Black Mesa Research Base'te çalışıyorsunuz ve burası kısa süre sonra cehenneme dönüyor!

Anomalous Materials

Uzun ve öğretici bir tren yolculuğundan sonra işinizin başına geçme zamanı. Korumanın kapıyı açmasını bekleyin ve metal kapılara yönelin. Masasında oturan güvenlik görevlisiyle sohbet edin (ve sürpriz görmek istiyorsanız klavyesinin altındaki kırmızı düğmeye basın) sonra da sağdaki hole sapın. Duvardaki yeşil çizgiyi takip edin ve sağdaki yokuştan aşağı inin. Soyunma odalarının oraya gidene kadar yeşil çizgiyi izleyin. *Freeman* yazılı dolabı bulup açın. Gordon'ın okunacak malzemelerine (Valve çalışanlarından Marc Laidlaw'un *The 37th Mandala* adlı yazısı) göz atın ve sonra soldaki odaya geçin. Konsoldaki düğmeye bastıktan sonra mavi çizgiyi takip ederek holün aşağısına doğru ilerleyin. Güvenlik görevlisi kafasını tarayıcıya yerleştirecek ve sizi birkaç kapıdan geçirecek. Yürüyerek ilerleyin ve asansörle aşağıya inin (düğmelere basmak için "hareket" tuşunu kullanmayı unutmayın). Son büyük odaya ulaşana kadar ilerlemeye devam edin.

İçeri girdikten sonra arkadaşlarınızın dediklerini dinleyin, merdivenden çıkın ve dönen motorları harekete geçirin. Tekrar aşağı inip esrarengiz maddeyi ışına doğru itin. Sonra da geri çekilip kıyametin kopuşunu izleyin.

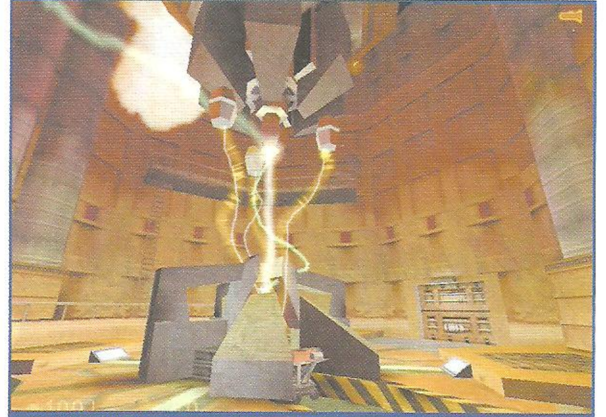


ANOMALOUS MATERIALS: Samimi iş arkadaşlarınız olması ne güzel. Ne yazık ki birkaç saat içinde hepsi ölecek.

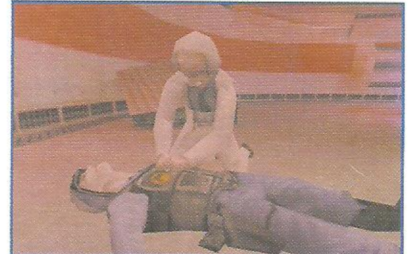
Unforeseen Consequences

Off, aptallar hiç söz dinlemiyorlar! Artık çok geç. Girdiğiniz kapılara tekrar gidin ve tarayıcıyı kullanın. Etrafta gezinerek hasar hakkında biraz araştırma yapın. Kalıntılar arasında yolunuzu bulup asansörle yukarı çıkın ve kırık konsolun altında duran iki bilim adamıyla konuşun. Yaralı olmayanın ilgisini çekin, böylece size çıkış kapısını açacaktır. Bir sonraki odada dikkatli olun; pencereden elektrikli kurşunlar yağacak ve önlerine çıkan her şeyi yerle bir edecekler. Bu kurşunların çıkış kapısını parçalamalarını bekleyin. Sonra da kapıdan dalın. Tavandan sarkan yengeç benzeri yaratığa dikkat ederek bir sonraki odaya geçin. Lazerleri koşarak geçin ve sonra ilk silahınız olan levyeyi çıkarın. Bir sonraki odaya geçerek asansörü çalıştırın. Aşağı inerken adamlara özürlerinizi bildirin sonra da cam kapıları kırarak sol taraftaki merdivene yönelin. Yukarı çıkınca güvenlik görevlisine yardım elinizi uzatın ve zombileri öldürmesine levyenizle yardımcı olun. "Kullanma" tuşuna basarsanız sizi takip edecek ve bir sonraki koridorda üzerinize gelen iki zombiyi daha etkisiz hale getirecektir. Soyunma odasına geri dönüp Guthrie yazılı dolaptan şarjörlerinizi doldurun ve kendi dolabınızdan da bir batarya alın. Gerekirse, ilk yardım merkezindeki tuvalette yaralarınızı iyileştirin.

Ana lobiye geri dönün ve sağınızda patlayan kapaktan fırlayan yaratığı öldürün. Giriş kapısının sağ tarafındaki kontrol panelini parçalayın, açılan kapılardan geçerek ilerleyin ve sonra da ölüme adım adım yaklaşan arkadaşınızla son kez vedalaşın. Sağdaki ölü muhafızdan birkaç şarjör alabilirsiniz. Lobiye geri dönün sonra da eğilerek bilgisayar odasına geçin.



ANOMALOUS MATERIALS: Hayır! Hayır! Onu ışının içine itmeyecektin! Yaptığını beğendin mi Gordon? Kendinin ve bütün arkadaşlarının ölüm fermanını imzaladın.



UNFORESEEN CONSEQUENCES: Eğer bu muhafızın kendine gelmesini bekleyebilirseniz, sizi takip ederek gereken yerlerde destek olabilir.

Odanın arka kısmındaki bilgisayarın üzerine atlayın ve karşıya geçip diğerini rampa olarak kullanın. Havalandırma boşluğundan bir sonraki odaya düşün. Tam karşınızdaki kırık borulara dikkat edin, içinden o yengeç benzeri yaratıklardan çıkıyor. Sağınızdaki kırmızı ışıklı odada kıvranan adama bir göz atıp yolunuza devam edin. Ölü güvenlik görevlisinden silahını alın ve yaralarınızı iyileştirin. Kırık kapının altından sürünerek geçin, ve ikincisini harekete geçirin. Sonraki odaya dalın.

Olamaz, bunlar da nereden çıktı? Etrafı temizleyerek bir sonraki odaya geçin, burada karşınıza iki tane daha çıkacak. Zehir simgesi olan metal kapıya yönelin, içerideki yaratığı öldürün ve merdivenden çıkın. Tepeye ulaşır ulaşmaz, patlayan kutulara birkaç el ateş edip çabucak aşağı kaçın. Patlamalar durduktan sonra sağ taraftaki odadaki adamı kapıp pervazların üzerinden yürümeye devam edin. Bir sonraki odada ölü bir adamla oynayan bir zombi var, işini hemen bitirin. Sizinle birlikte gelen adam, bir kapı





















açarak sizi küçük bir eşya deposuna sokacak. İçeri girip bombaları kapın. Tekrar aşağı inerek yolunuza devam edin. Bir sonraki yol ayrımında, kahverengi metal kapıdan yeni bir yaratık türü fırlayacak (adı alien slave). Bu yaratığı haklayıp odadaki cephaneleri toparlayın. Sağa yönelip çöpün önündeki yaratığı gebertin. Yerdeki deliğe bir bomba sallayarak oradaki yaratıktan da kurtulun. Sonra aşağı atlayarak kanalizasyonlara gelin ve sağdan devam edin. Vanayı kullanarak tavandaki kapaklardan herhangi birine erişin. Bir sonraki odada, ölü adamdan cephanelerini alın ve düğmeye basın. Servis asansörü ile aşağı inerken yukarıdan düşen yaratıklara dikkat edin. Aşağı ulaştığınız zaman yaralarınızı iyileştirin ve kapağın üzerinde beliren tazıyı haklayın. Diğer kapakları da açarak oldukça yüklü miktarda cephane alabilirsiniz. Bir sonraki alana geçtiğinizde yaratığın biri, tavandan düşüp metal bir pervaza atlayacak. Sağınızdaki metal boruların üzerine zıplayın ve karşı tarafa doğru ilerleyin. Havalandırma boşluğuna dalıp yerdeki kapağı kırın ve aşağı düşün. Lower Canal yazılı kapıdan girerek merdivenden inin sonra da yeşil kapıdan geçin.

Yaratıklara dikkat ederek kanala düşün, bu sırada tavandaki midye benzeri şeylerden uzak durun. Kemerin altından yüzün ve merdivenden tırmanın. Kanalın diğer tarafında metal kapıya yönelin ve karşınıza çıkan yaratığı öldürün. Kapıdan geçerek bir sonraki alana gidin.

Ve işte atlama bilmecesi! Merdivenlerden çıkın ve kutuların üzerine basa basa ilerleyin. Aşağıya bakmayı unutmayın; ayrıca havadayken de adamınızı biraz olsun kontrol edebiliyorsunuz. İlerlemeye devam edin, merdivenden tırmanın ve asansöre ulaşana kadar devam edin. Sonra da yukarı çıkın.


UNFORESEEN CONSEQUENCES: Bu bölgede bilim adamını hayatta tutmaya çalışın, sizin için bombalarla dolu bir odanın kapısını açacak.



UNFORESEEN CONSEQUENCES: Tam da güvende olduğunuzu düşündüğünüz anda kapının biri kırılıyor ve ardından bir yaratık fırlıyor. İşini bitirip yolunuza devam edin!


UNFORESEEN CONSEQUENCES: Bu zavallı adam, ölüme adım adım yaklaştığının farkında bile değil. Sadece bekleyip aşağı düşmesini izleyin sonra da sağdaki cephaneleri kapın.

Office Complex

Sola yönelerek kapağı parçalayıp açın. Oradaki boşluğa girdikten sonra fenerinizi yakın ve soldan devam edin. Pervanenin olduğu ve yolun tıkalı bulunduğu odadan dümdüz devam edin. İkinci pervanenin olduğu odada, ölü muhafızdan cephanelerini alın. Geldiğiniz yoldan geri dönerek eğimli boşluktan yukarı tırmanın. Midye gibi yaratıklara dikkat ederek aşağı düşün ve karşılaştığınız adamlarla konuşun. High Voltage yazılı kapıdan girerek şalteri indirin. Sonra da çıkıp ana hole geri dönün. Harap olmuş ışıkları geçin ve camları kırın. Eğilerek içeri zıplayın. Pencereden geçerek sağdaki laboratuara girin. Masayı basamak olarak kullanın ve ilk yardım istasyonuna atlayın, buradan da ışık düğmesinin altındaki lavaboya geçin. Düğmeye bastığınızda odanın enerjisi kesilecek, hemen fenerinizi yakın. Kapağı kırarak açın ve içerideki üç yaratığı gebertin. İçeri girdiğinizde pervaneden kurtulmak için eğilerek ilerleyin. Koridorun sonundaki kapağı parçalayın sonra da ilerleyerek aşağı düşün. İkili kapılardan geçin.

Sağ taraftan devam ederek holün karanlık köşesine gidin. Sola yöneldiğinizde kapaklarla dolu kırmızı ışıklı bir oda göreceksiniz. Kapakların hepsini parçalayın. Dikkatli olun, büyük olanında sizi bir sürpriz bekliyor! Bir sonraki odada tüfeği alın ve muhafızı yaratığın elinden kurtarın. Bunun üzerine muhafız bir kapı açacak ve siz de cephaneye boğulacaksınız. Aşağıdaki kapaklarda da biraz sağlık ve bataryalar bulabilirsiniz.

Ana hole geri dönün ve henüz açtığınız ikili kapılardan geçin. Tavandan düşen yaratıkları haklayın. Sonra da metal kutuları yukarıdaki merdivenin altına gelecek şekilde itin. Yukarı tırmanarak ilerleyin ve aşağıdaki kapağı parçalayın. İçeri dalıp yaratığı öldürdükten sonra metal kapağı kırıp bir sonraki odaya geçin. Kaçan adamın ve onu izleyen yaratığın pervane tarafından kapılmasını izleyin. Hemen aşağı atlayıp sağa gidin ve silahın altındaki kontrol kutusuna yönelin. Kutuları siper olarak kullanabilirsiniz. Silahı etkisiz hale getirmek için düğmeye basın, artık odada rahat rahat dolaşabilirsiniz. Yan odalarda, tüfeğiniz ve tabancanız için cephane bulacaksınız. Eğer kendinize güveniyorsanız, bir sonraki odadaki yaratıkları açık alana çekip sonra güvenlik silahını harekete geçirin. Hazır olduğunuz zaman merdivenlere yönelin.

Güvenlik görevlisinin ilgisini çekin ve sonra da ofis kompleksine girin. Etrafta dolaşarak çeşitli yaratıkları öldürün ve yan odalardan sağlığınızı ve cephanenizi doldurun. Cola makinalarının yanından geçerek ilerleyin. Bir sonraki odada bulunan bilim adamıyla gevezelik edin. Merdivenlerden çıkarken dikkatli olun; çünkü yukarıda sizi bir güvenlik silahı bekliyor (ayrıca ikinci katta da bazı yaratıklar var). Bir sonraki koridorda, patlayan kutulara ateş ederek zombiden kurtulun. İlerleyerek karşınıza çıkan iki yaratığı daha öldürün. Kapıdan geçerek muhafızla konuşun.


UNFORESEEN CONSEQUENCES: Hayır! Yine atlamalı bir bilmece! Buradaki kutuların üzerinden atlayacaksınız; havadayken kısıtlı da olsa adamınızı kontrol edebildiğinizi unutmayın.


Half-Life


Blood 2


Delta Force


Tomb Raider III


Caesar III


Grim Fandango


Sin

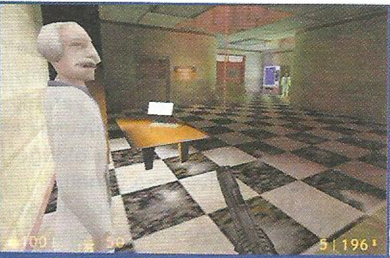

Railroad Tycoon II


Shogo


Hile Kodları


OFFICE COMPLEX: Pervane odasında, yerde yatan ölü muhafızdan bir avuç şarjör alabilirsiniz.

Aşağıdaki odada biraz cephane ile bombalar bulunuyor; ancak bunun bir tuzak olduğunu unutmayın. Aşağıya indiğinizde birkaç yaratık ışınlanarak geliyor ve size saldırıyorlar, bu yüzden dikkatli davranın. Eğer daha da fazla sürpriz istiyorsanız şunu deneyin: Yeşil yanan exit işaretinin altındaki kapının hemen yanında bir kapak göreceksiniz. Biraz atlayıp zıpladıktan ve pervazlarda yürüdükten sonra bombalarla dolu bir odaya gireceksiniz.

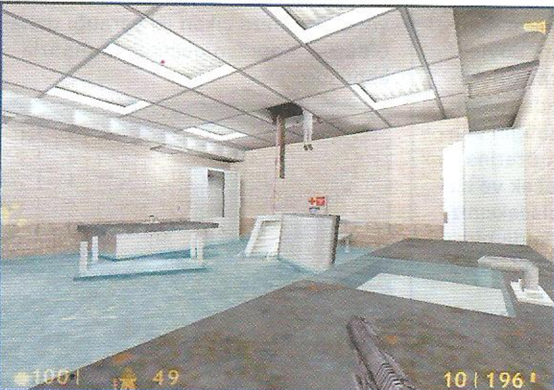

OFFICE COMPLEX: Bu bilim adamımız çok inatçı, kaçmayı reddediyor. Keyfi bilir, üzerine saldıran sürüyle uğraşmak zorunda kalacak.

Bir zombi ve bir adamın bulunduğu yüksek tavanlı odaya gelene kadar ilerleyin. Tavandan bir sürü tuğla kırılarak düşecek ve sonra havadan yaratıklar yağmaya başlayacak! Birkaç bombayla bunlardan kurtulun ve sonra tahta bariyerleri yıkarak bir sonraki alana geçin. Oradaki zombilerden kaçınarak (eğer sağlığa ihtiyacınız yoksa) düğmeye basın ve yiyecek depolama bölümüne geçin.

Sağdan iki kapı ilerleyin ve adamın arkasından koşan canavarı öldürün. Mavi ışıklı odadan biraz cephane toplayın ve sonra geri dönüp koridordan aşağı ilerleyin. Kutuların arkasından fırlayan yaratığı öldürün ve kırmızı platformu hareket ettirmek için kırmızı kolu çekin. Sonra giriş odasına gidin (burada bir bilim adamı göreceksiniz) ve merdivenden yukarı çıkın. Kapağı kırarak havalandırma boşluğuna girin. Boşluk boyunca ilerleyerek ana holü tepeden gördüğünüz yere gelin, kırmızı platforma atlayarak bitişikteki boşluğa geçin. İlerlemeye devam edin.

Kendinizi havalandırma kapaklarıyla dolu bir odada bulacaksınız. Etraftaki eşyaları toparlayın; ancak üst taraftaki midye gibi yaratıklara dikkat edin. İlerlemeye hazır olduğunuzda, merdivenden tırmanın ve hava boşluğuna yeniden dalın. Çıktığınız yerde bir güvenlik görevlisi olacak, onun ilgisini çekin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Sağdaki kapının ardındaki Man in Black'e bir göz atın ve yeşil koridora ilerleyin. Dışarı fırlayan iki yaratığı da öldürün. Sol taraftaki büroyu talan ederek şarjörler bulabilirsiniz.

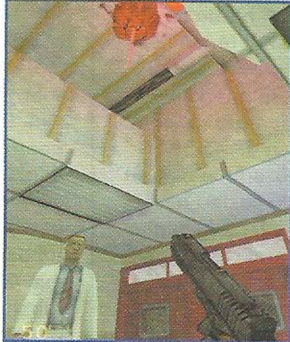
Şimdi de biraz Jackie Chan'lik yaparak asansör boşluğuna atlayın. Kenarlardan ilerleyerek merdivenlerden çıkın ve sonra asansöre bağlı olan merdivene zıplayın. Tavanın döşemesini parçalayn ve asansörün içine girin.


OFFICE COMPLEX: Yukarıdaki ışıklardan sarkan teller suya elektrik vermiş, bu yüzden yüzmeye kalkışmayın. Lavaboya kadar gidin ve düğmeye basarak elektriği kesin.

"We've Got Hostiles!"

Sağa sapın ve karmaşayı seyredin. Bilim adamı kendisini laserli kılıçla parçaladıktan sonra yangın kapısını kapatmak için acil durum camlarını kırın. Artık güvenlik silahlarıyla karşılaşmaya hazırsınız! Burada onlardan kurtulmanızın imkanı yok. Yapabileceğiniz tek şey kutuların ve kapıların arasından geçip diğer yangın kapısı düğmesine basmak.

Bir sonraki koridorda bir lazer tuzağıyla karşılaşacaksınız. Bunları çalıştırmamanız çok önemli! Mavi ışınlardan zıplayarak ve eğilerek geçin, sonra da bir sonraki alana yönelin. Elektrikli canavarları öldürün ve gerekiyorsa yaralarınızı iyileştirin. Yokuştan aşağı devam ederek çok sıkı korunan depolama bölgesine gelin. Lazer ışınının üstünden atlayın ve yanınıza ışınlanan yaratıkla ondan hemen sonra geleni öldürün. Yeşil kutuları görene kadar ilerleyin. Aşağı inip üzerinize gelen yaratıkları öldürün ve sonra yangın kapısını kapatın.


OFFICE COMPLEX: Yine şu midye gibi yaratıklar... En hazırlıksız olduğunuz anda tavandan aşağı düşüp kafanızı kemirmekte üstlerine yok!

Bir sonraki bölümde dikkatli olun, yerler kaygan ve güvenlik silahları ateş etmeye hazır durumdalar. İlk ışının üzerinden atlayın, ikincisinde eğilin ve üçüncüsünün yine üzerinden atlayın. Pek nazik bir hareket olmasa da, iki bilim adamını da öldürün; çünkü bunu yapmazsanız bilmeden de olsa ışınların içinden geçecek ve sizin ölümünüze neden olacaklar. Kutulardan biraz cephane doldurun; ama lazere bağlı olanı sakın parçalamayın. Kırmızı merdivenlerden tırmanın ve pervazlardan ilerleyerek bir sonraki alana geçin.

Şimdi kurtarma takımıyla karşılaşacaksınız; ancak bunlar önlerine çıkan her şeyi öldürmek konusunda daha istekliler. Adamlardan birini öldürerek MP5'ini kapın. Asansöre atlayarak yukarı çıkın. Alt kattaki muhafızları etkisiz hale getirerek kutuları parçalayın ve çıkan bataryaları alın. Üst kata çıkıp yangın kapısına yönelin ve kapıyı harekete geçirin. Pervazın üzerinden yürüyerek devam edin, ancak tepeden düşen midye gibi yaratıklara


OFFICE COMPLEX: Hey, ahbap! Arkandaki zombiye dikkat...Neyse boşver. Eğer bu adamı kurtarabilirseniz, bir miktar cephane alacaksınız.


OFFICE COMPLEX: "Cüzdanı. . bulmam. . lazım." Bu zombi, ölü bilim adamıyla oldukça meşgul görünüyor. En iyisi onu rahat bırakıp yolunuza devam edin, cephaneden kazanmış olursunuz.


OFFICE COMPLEX: Ofis kompleksinde sizi bir sürü korkunç yaratık bekliyor. Bunlarla başetmenin en iyi yolu, suratlarını tüfeğinizle dağıtmak ve yere yığıldıktan sonra sıkı bir tekme atmak.

dikkat edin. Soldakileri görmezden gelerek sağ tarafa yönelin. Yürüyen kayışın üzerine atlayın ve bir sonraki odaya koşun. Yeşil kutuların üzerine tırmanın ve sonra ikinci hareketli kayışın üzerine binin.

Sonraki odada, kömürlüğün arkasındaki adama hak ettiği dersi verin ve şarjörlerini alarak yaralarınızı iyileştirin. Pervazdan aşağıya inin, bu arada kırmızı lazerleri harekete geçirmemeye dikkat edin! Yangın kapısının düğmesini patlatın ve altından geçip gidin. Merdivenlerden yukarı doğru çıkın ve tepenizdeki midye benzeri yaratığı öldürün (daha çok skor elde etmek için adamlardan birini onun kıskaçlarına doğru yönlendirmeye çalışabilirsiniz). Yukarı doğru ilerlemeye devam ederken sizin için bırakılan cephaneleri de almayı ihmal etmeyin.

Surface Access yazılı asansörle aşağı inin ve dışarı çıkınca yolunuza çıkan adamları öldürüp beton yapıya doğru ilerleyin (bu sırada üzerinize devamlı adam gönderen Osprey'le ilgilenmeyin). *Vent Access* yazılı kapıya yönelin ve merdivenlerden aşağıya inin, bu sırada size saldırmak üzere aşağı inen adamları da temizleyin. Soğutma boşluğuna girip ilerleyin. Karşınıza çıkan ilk pervazın üzerine düşün. Eğer buradan devam ederseniz, size tanıdık gelecek bazı alanlardan ekstra cephane alabilirsiniz. Yeteri kadar stok yaptıktan sonra pervanenin oradan aşağı inmek için kırmızı merdivenleri kullanın ve diğer hava boşluğuna girin. Dar bir odaya ulaşana kadar ilerleyin. Ana hava boşluğuna ulaşmak için merdivenleri kullanın ve ilerlemeye devam edin.

Hey, bu çok tanıdık geldi! Bilim adamı, size üssün öbür ucunda bekleyen Lambda Team'i nasıl bulacağınız konusunda bilgiler verecek. Silo giriş kapılarını geçtikten sonra açılan kapıdan da girin.

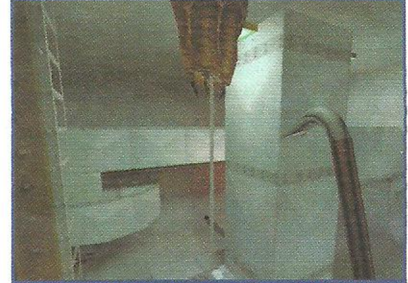
Blast Pit

Yolunuzu tıkayan tahta barikatı parçalamak için en güvenilir silahınız olan levyeyi kullanın. Size pusu kurmuş halde bekleyen yaratıkları öldürün. Kontrol odasına çıkıp kırmızı kolu çekin, ancak bir gözünüz de sağınızdaki kapıda olsun. İçerideki cephaneleri ve eşyaları kapın sonra da merdivenleri kullanarak asansöre ulaşın. Düğmeye basarak bir alt kata inin.

Trene atlayıp oradaki herifi temizleyin. Fırlatıldıktan sonra kutulardan birinin üzerine eğilip atlayarak radyoaktif sızıntıdan kurtulun. Merdivene tırmandıktan sonra borunun içine düşün. Bir sonraki bölüm yüklendiği zaman borudan dışarı fırlayın ve aşağıdaki platforma düşebilecek hale gelene kadar üzerinde yürüyün. Sağlığınızı tazeleyip silo odasına geçin. Borulardan tırmanarak asansöre gidin ve onu çalıştırın.


"WE'VE GOT HOSTILES!" Güvenlik silahları, oyunda karşılaşacağınız en büyük sorunlardan biri. Yine de tek bir bombayla işlerini bitirmeniz mümkün.


"WE'VE GOT HOSTILES!" Bir grup muhafız, aşağıdan size ateş açıyor. Gayet sağlam olan yapay zekaları sizi oldukça uğraştırabilir. Ayrıca bomba kullanabildiklerini de aklınızdan çıkarmayın.


OFFICE COMPLEX: Bu odadaki midyeler, siz zıplayıp dururken gerçekten sorun çıkarabiliyor. Bu yüzden onları bir an önce öldürün.

Bir sonraki odada, üzerinize saldıran tazılardan kurtulun ve sonra yolun kopuk kısmından koşarak atlayın. Jet motoru test laboratuvarına girmek için kırmızı kolu çekin. Ölmek üzere olan adamla konuşun ve kontrol odasına geçin. Adamcağızın parçalara ayrılmasını seyredin ve sonra canavar kollarını görene kadar ilerleyin.

Unutmayın ki bu yaratıklar kör, ancak duyma duyuları çok gelişmiş. İşin püf noktası, dikkatlerini dağıtmak için bomba kullanmak ve gizli kalmak için eğilmiş vaziyette durmak. Karşınıza çıkan ilk barikatlı kapıyı levyenizi kullanarak geçin. Hava kilidine gelerek düğmeyi çevirin.

Pervazın karşı tarafına yönelin ve yol ayrımına gelene kadar kırmızı ve mavi boruları takip edin. Sağınızdaki merdivenlerden aşağı inin ve zombileri öldürün. Yuvarlak boruyu kırıp içindeki merdivenden aşağı inin. Artık kanalizasyonun içindesiniz. Borunun içinde T şeklindeki kavşağa gelen kadar ilerleyin ve oradan sola sapın. Merdivenden yukarı çıkın ve sizi bekleyen zombiyi haklayın. Yan odadaki bombaları da kapın. Hava kilidine gelene kadar devam edin ve sonra sağınızdaki panele dokunarak hava tüneline dalın.

Merdivenden aşağı inerek pervanenin tabanına gelin, düğmeye basın ve ASAP merdivenlerinden yukarı çıkın. Pervane çalıştıktan sonra odanın tam ortasına atlayın ve yukarı çıkın. Tahta kalasları levyenizle parçalayın ve sonra da











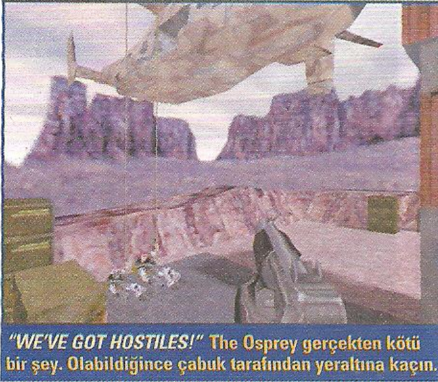












"WE'VE GOT HOSTILES!" The Osprey gerçekten kötü bir şey. Olabildiğince çabuk tarafından yeraltına kaçın.

önünüze çıkan havalandırma boşluğuna dalın. Üstünüze atlayabilecek yaratıklara karşı dikkatli olun. Borulardan çıktıktan sonra merdivenden aşağı inin. Sonraki odada oksijen ve yakıt düğmelerini çalıştırın. Göreviniz burada tamamlanıyor, merdivenden çıkın ve canavar kollarının olduğu odaya geri dönün.

Silonun alt katmanına yönelin ve kollardan kurtulmak için bombalarınızı kullanın. İki tane uzun atlayış yapmanız gerekiyor, bu yüzden her ihtimale karşı *quicksave* (F6) tuşunu kullanmayı unutmayın! Hava kilidinden geçip güç istasyonuna gelin. Köprüden karşıya geçin ve yolunuza çıkan tazıları öldürün. Sallanan zincirlerin olduğu odada, asansörü çalıştırıp binin. Asansör takıldığı zaman merdivene atlayın ve yavaşça aşağı inin.

Aşağıya ulaştığınızda oradaki adamla konuşun. Gerçek siloya doğru gidin ve hareketli platformu çalıştırın. Merdivenlerle jeneratörün en üstüne çıkın ve her iki yandaki düğmelere basın. Pişmek istemiyorsanız çabucak aşağı inin ve merdivene geri dönün. Sonra da tepeye tırmanın.

Bir sonraki holdeki sular artık elektriklendi, bu yüzden karşıya geçmek için metal kutuları kullanmalısınız. Jet motoru silosunun kontrol odasına geri dönün ve *Test Fire* düğmesine basın. Artık canavar kollarının yok oluşunu zevkle izleyebilirsiniz. Şimdi de roket motorunun bıraktığı deliğe girin. Ufak bir su birikintisinin içine düşeceksiniz.

Hala sallanan kolun altındaki deliklerden birine girin ve sağa saptıktan sonra yüzeye çıkın. Merdivenden inip kendinizi şöyle bir iyileştirin. Geri dönerek borunun üzerine atlayın. Borulardan aşağı atlaya atlaya, üzerinde vanası bulunan kalın bir boruya gelene kadar ilerleyin. Bunun bitişiğindeki boruya zıplayın. İleriye doğru yürüyün ve aşağıdaki ofiste biraz turlayın. Kutuları kırıp içlerindeki yararlı eşyaları almayı da unutmayın.

Power Up

Her şeyi öldürmekte kararlı olan o korkunç mavi yaratıktan uzak durun. Kırmızı ışıklı koridora girip sola sapın. Merdivenlerden yukarı doğru çıkın. Yer çöktükten sonra merdivene çıkarak tahtaları kırın ve kontrol odasına girin. Muhafızın üzerinden çıkan .357'liği alın. Zırhınızı tazeleyin. Merdivenden geri inin ve yolunuz boyunca karşılaştığınız yaratıkları öldürün. Koridorun sonundaki vanayı açın ve tehlikeli atıkların olduğu odaya girin. Merdivenden çıkıp yukarıda bekleyen yaratığın işini bitirdikten sonra *Power Generator* yazılı işaretleri izleyin.

Büyük odadaki sürünün işini bitirin (burada patlayan fıçılar oldukça işinize yarayabilir). Rampadan yukarı çıkıp asansörü harekete geçiren düğmeye basın. Lazerleri harekete geçirmek için aşağıya bir bomba atın ve sonra aşağı inip geri kalan tazıları öldürün. Dönen merdivenleri bulun ve bakım alanına gelene kadar ilerleyin. Makinelere ulaşmanızı engelleyen kutuları levyenizle parçalayın.



"WE'VE GOT HOSTILES!" "Hey, Gordon! Gelebilir miyiz?" Bu adamların espri anlayışları çok iyi; ancak onları çabucak öldürmelisiniz. Yoksa aynı şeyi onlar size yapacak.

Bir sonraki bölüme geçince, koridorun sonunda soldaki güç jeneratörünü harekete geçirin. Tekrar üst kata yönelin; ancak size pusu kuran bir grup düşmana karşı dikkatli olun. Dev gibi mavi canavarın olduğu odaya geri dönün, sola sapın ve kanalların yanından geçerek merdivenlerden çıkın, kırmızı düğmeye basın ve bizim büyük yaratığın birkaç milyon voltluk elektrikle kızarmasını zevkle seyredin. Yandaki koridoru takip ederek ana odaya geri dönün. Trene binerek yol ayrımına kadar gidin. Yol kontrol odasına çıkarak düğmeye basın ve yolun şeklini değiştirin. Trene binip çalıştırdığınızda bir sonraki bölüme geçmiş olacaksınız!

On A Rail



BLAST PIT: Bu talihsiz adam, korkunç bir kol tarafından kapılmak üzere... Dikkatli olun!

Güvenlik görevlisiyle konuşun ve şalteri çekerek bariyeri yükseltin. Trene geri dönüp kırmızı renkli ilk makasa gelene kadar ilerleyin. Treni durdurun, aşağı atlayın ve sizi bekleyen tazıları öldürün. Gideceğiniz yer yeşil ışıklı kontrol odası; trenin yolunu tıkayan kancayı çekmenin tek yolu bu. Rayları mavi yol boyunca takip edin ve dörtyol ağzına geldiğinizde sağa sapın. Suya girin ve merdivenden çıkarak canavarlı odaya gelin. Onu öldürün, merdivenlerin altındaki bombaları kapın ve yukarı çıkın. Güvenlik silahını etkisiz hale getirmek için kutuların arkasına bir bomba sallayın sonra da kancayı hareket ettirmek için düğmeye basın. Şimdi de trene dönün, kırmızı düğmeyi sol ok görünecek şekilde vurun ve treni çalıştırın. MP5'inizi hazırlayın.

Treniniz yokuş yukarı çıkarken sizi bekleyen adamları haklayın. İlk bariyere gelene kadar ilerleyin. Sol taraftaki iki muhafızı etkisiz hale getirin ve sağdaki duvarın arkasındaki silahı da parçalayın. Sağa yönelip merdivenlerden çıkın, bu arada önünüze çıkan düşmanları temizleyin. Adamlar yaratıklara saldırırken ortalığı kan götürecek ve siz de izleyeceksiniz. İlerlemeye devam edin, merdivenlerden aşağı inin. Aşağı indikten sonra sola sapın ve lazerleri etkisiz hale getirin.

Artık yolunuz açıldı, yukarı çıkarak trene geri dönün. Bariyeri kaldırmak için düğmeye basın ve treni çalıştırın. Az ilerideki çıkmazda bekleyen



BLAST PIT: Roket test bölgesine oksijen ve yakıt sağlamak sizin göreviniz. Bu arada zombileşmiş bilim adamlarına da dikkat edin.











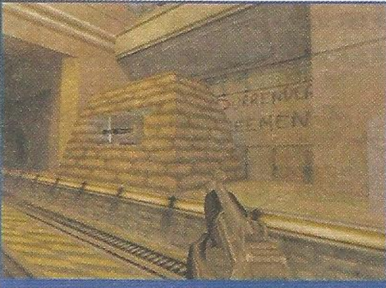











ON A RAIL: Freemen değil, Freeman olacak! Bu muhafızların hiçbiri çok akıllı değil, üzerlerine bir bomba atarak bütün sorunlarınızdan kurtulabilirsiniz.

muhafızları öldürün. Sağdaki kapıdan girerek oradaki düşmanları da temizleyin. Tahta bariyeri kırarak oradaki muhafıza "merhaba" deyin. İsterseniz soda makinesinin olduğu odaya da dalabilirsiniz; ama kafanıza düşen yaratıklara dikkat edin.

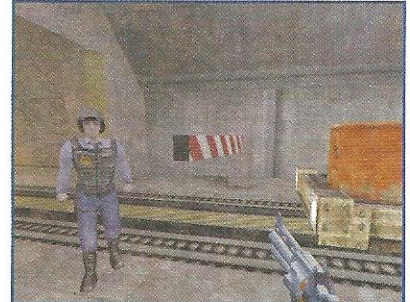
Bir sonraki odada sabit bir silahla karşılaşacaksınız. Kutuları siper olarak kullanın. Siperin sağ tarafına geçip bombalarınızı kullanın. Şimdi de sol taraftaki karanlık tünelde yolunuzu tıkayanları temizleyin ve sonra kırmızı kapıları açın. Silolara yönelin ve merdivenden aşağı inin. Kırmızı kapıları açarak çevre odalardan cephane toplayın. Sonra da trene atlayın ve yolunuza çıkan güvenlik silahlarından korunmak için çabucak eğilin. Bir sonraki bölüm yüklendiği zaman üzerinize gelen füzelerden kurtulmak için yine eğilin. Burada tren bariyerlere çarpmadan onları yok etmelisiniz. Sağdaki koridordan devam edin. Yeşil kutuların üzerinden atlayarak merdivenleri çıkın. Kırmızı kolu çekin. Merdivenlerden tekrar aşağı inin. Yeşil kutulardan atladıktan sonra sola sapın ve en uçtaki rayda bekleyen trene atlayın. Bir sonraki barikatta, sağdaki odaya girin ve düşmanı öldürmek için taramalıyı kullanın. Siperliğe kadar ilerleyerek kolu çekin. Trene tekrar binin ve uzun bir tünel boyunca rahat rahat yolculuk edin. Treni ilerletin ancak zamanlamaya dikkat edin ve elektrik kıvılcımlarından etkilenmemeye çalışın. Bir sonraki viraja gelmeden treni durdurun, aşağı atlayın ve ilerideki barikatları uzaktan etkisiz hale getirin. Sonra trene binerek yolunuza devam edin.

Tepenizde hareket eden kutulardan kaçmak için eğilin ve sonra sağ taraftan üzerinize gelen sürüyü dağıtın. Düğmeye basarak yolunuza devam edin. Bir sonraki kutuları da eğilerek geçin ve füze atan silahtan korunmak için de eğilmiş halde kalın. Bir sonraki koridorda kıvılcımlara yine çok dikkat edin ve treni ilerletmeyi sürdürün.

İşte yolun sonu! Sağa girin ve merdivenin yarısına kadar inin. Aşağı bir bomba atarak yolunuzu tıkayan engelleri patlatın ve kırmızı güvenlik silahı lazerinin üzerinden atlayın. İlk yardım çantasıyla yaralarınızı sardıktan sonra tüneli takip edin. Kutuları siper olarak kullanın ve duvara kadar ilerleyin ve bir bomba atın. Sağa sapıp merdivenlerden çıkın ve adamların konuşmasını dinleyin. Onları etkisiz hale getirdikten sonra kapılara yönelin. Soldaki panele dokunun. Bir sonraki alanda önünüze çıkanları etkisiz hale getirip kapılardan geçin.

Bu kadar fazla C4 de nereden çıktı şimdi? Eğer bunların hepsini harekete geçirecek olursanız hayatta kalmanız imkansız! Metal kutuları görüyor musunuz? Onlardan ilkini yolunuzdan çekin ve sonra yüksekçe olan kutuyu ikinci ve üçüncü lazer ışınlarının altına itin. Şimdi merdivenlerden çıkın ve ilk iki lazeri eğilerek geçin. Sağınızdaki metal kutuya atlayın ve sonra üçüncü ışının üzerinden zıplayın. Bu oldukça zor bir iş, o yüzden denemeye başlamadan önce oyunu kaydetmeyi unutmayın.


POWER UP: Aman Tanrım! Herhalde Gargantua, oyunda karşınıza çıkacak en zorlu yaratık. Bu yaratığı tuzağa düşürmeniz gerekiyor; normal silahlar bu boyuttaki bir şeye işlemez bile.


POWER UP: Black Mesa'nın yeraltı tren sistemine girdiğinizde bu muhafızla karşılaşıyorsunuz. Üzgünüz, ama yemek arabası geçici olarak hizmet dışı...

Kontrol odasına yönelin ve başlatma düğmesine basın. İyi iş yaptınız! Şimdi aşağı inip (yine metal kutuyu basamak olarak kullanacaksınız) kapılardan geçin.

Sağ tarafta kayaların orada saklanan nişancıya dikkat edin. Alabildiğiniz kadar siper alın ve soldaki kemerin altından hızla kaçın. Merdivenlerden inin, kutulardaki patlayıcı torbaları kapın ve trene atlayın. Half-Life'ın bir sonraki bölümüne doğru yolculuğunuz başladı! PCG

...GELECEK AY TAMAMLANMAK ÜZERE!

HALA TAKILIYOR MUSUNUZ? O HALDE SAYFA 71'DEKİ HİLELERE BİR GÖZ ATIN


BLAST PIT: Jeneratörün tepesinde saklanan bu adam, güvende olduğunu zannediyor...


BLAST PIT: ...ama yüksek voltajlı kıvılcımlar onu anında kızartıveriyor!


ON A RAIL: Hadi sallanma da fırlat şu füzeyi! Yörüngeye oturduktan sonra, Lambda kurtarma takımı durumun kontrolünü ele alacak.

Blood 2

Bir türlü ölmeyen şu Cabal yaratıklarına hadlerini bildirmekte ısrarlı mısınız? Öyleyse, Monolith'teki oyun tasarımcılarından aldığımız bu rehberimizi okumaya değer bulacaksınız.

Genel İpuçları

İYİ NİŞAN ALIN. *Blood II*'de düşmanın vücudunu neresinden vurduğunuz çok önemli. Yani keskin nişancılar, düşmanı kafasından vurarak en fazla hasarı verebilirler. Buna ek olarak vurulan düşmanlar da çok gerçekçi bir şekilde yara alıyorlar. Aşağılara nişan alırsanız eğilerek dizlerini tutmalarını ve acı ile kıvranmalarını zevkle izleyebilirsiniz!

BOMBALARI KULLANIN. *Blood II*' de kullanabileceğiniz üç çeşit bomba var; sakın bunları hafife almayın. İnanın, zaman ayarlı veya uzaktan kumandalı bir bomba ile kurduğunuz tuzağa bir avuç Cultist'i düşürmek kadar zevkli bir şey yok. Oyunu bitirdiğiniz zaman elinizde sakın bu bombalardan kalmasın, çok yazık olur.

ETRAFI YERLE BİR EDİN! Günümüzde çevre konusunda en duyarlı şirket artık Cabalco değil. Bu yüzden onların kurdukları şeyleri kirletmekten ve etrafı altüst etmekten çekinmenize hiç gerek yok. Kasalarda ve fıçılarda çoğu zaman sağlık, cephane ve çeşitli malzemeler gizli oluyor. Onun için sakın bu tür şeyleri boş geçmeyin. Cephaneniz azaldığında bıçağınızı kullanmayı unutmayın.

ÇABUK YORULMAYIN! Soul Drudge ve Shikari gibi bazı düşmanlarınız, sürüler halinde saldırıp sizi kuşatıyorlar. Savaşın ortasındayken düşmana ateş edip geri geri kaçtığınız bir anda kendinizi aniden köşeye sıkışmış bir halde bulabiliyorsunuz. Buna sakın izin vermeyin. Eğer gerekirse işleri kolaylaştırmak için düşmanları sürüden tek tek dışarı çekip öldürme yoluna başvurun.

KAVGALARI AYIRMAYIN! Çocukken kavga eden iki köpeği ayırmanın ne kadar kötü bir iş olduğunu hatırlıyor musunuz? Hayır mı? Bize güvenin, kesinlikle öyleydi. Büyük ihtimalle ısırılan siz olurdunuz. Aynı bunun gibi *Blood II*'de de iki düşmanınız birbirine saldırırsa yalnızca geri çekilip birbirlerini yemelerini seyredin. Sonra da kazananı, iki kaşının arasına bir kurşunla ödüllendirin! Böylece hem sağlığınızdan, hem de cephaneden kazanmış olursunuz. Daha da iyi bir taktik, düşmanlardan birini kendinizle diğer düşman arasına alarak onları birbirlerine düşürmek. Arkadaki düşman size ateş ederse yanlışlıkla diğerini vurabilir ve diğeri de tabii ki karşılık verir.



İşte adamımız Caleb. Şimdilik sadece küçük bir silahı var; ama kısa zamanda harika silahlar edinecek.

KULAĞINIZI DÖRT AÇIN! Her tarafı çok dikkatlice dinleyin. Bazen sesler, en az görüntüler kadar önemli olabiliyor. Mesela bir köşenin arkasında birkaç Fanatic'in sesini duyarsanız ortalarına bir tane bomba atıverin. Ya da etrafta gezinirken birdenbire ateş sesleri duyarsanız koşturmaya başlayın. Genellikle bunun anlamı, birinin namlusunun ucunda sizi gözlediği ve hemen kaçmanız gerektiğidir. Aynı zamanda çoğu düşman sizi ilk gördüğünde kendine özgü bir ses çıkarır. Bunu duyunca kaçıp saklanmak ve düşmanın yerini belirlemek için ek birkaç saniyeniz daha olur.



Oyundaki silahlardan çoğunun iki farklı atış tarzı bulunuyor. Çok güzel bir özellik. Ama cephanenizi iyi kontrol etmelisiniz; çünkü iki kat hızla tükeniyor. Her şeyin bir bedeli olmalı...

Ajanlarla ve Yaratıklarla Dövüşmek

Cabal'lar, sizi kurşun delikleriyle dolu bir halde yerde yatarken görmek için can atan düşmanlar. Pelerinli bir grup gizemli adamdan, tam donanımlı askerlerden oluşan bir kuruluşa dönüşmüşler. Yine de bunları alt etmek çok basit.

Cabal Agent'lardan çoğu vücudunun farklı yerlerinden farklı hasar alıyor. Yani kafalarına gelen bir atışla anında ölürken, midelerine isabet ettirdiğiniz bir atışta yaklaşık %50 daha az yara alıyorlar. Yalnız Prophet'ler için bu geçerli değil.

CABAL CULTIST



İşte Cabal ordusunun "paralı askerler"i. Oldukça şık iş elbiselerinin içinde hiç de tarikat üyesi gibi görünmeseler de bu, sizi aldatmasın. Cabal'a hizmet etmeye yemin etmişler, bu yüzden istediğiniz silahlarla onlara saldırmaktan hiç mi hiç çekinmeyin. Ağır silahlarınızı bu herifler üzerinde harcamanız çok yazık olur; çünkü ellerinde yalnıza Baretta tabancaları var (bazen biraz daha iyi silahlar da olabiliyor) ve çabucak ölüyorlar. Dahası, o kadar da akıllı değiller ve hemen panikleyip nişanlama yeteneklerini kaybediyorlar.

CABAL FANATIC

Cabal birliklerinde Fanatic'ler önemli bir yer tutuyor. Hem çok havalı olan kamuflaj giysileriyle gaz maskesini























kullanıyorlar, hem de kendi saldırı tüfeklerine sahipler (Cabalco kafeteryasından beleş verilen sandviçler de cabası). Ateş gücünüz biraz iyileşene kadar bu herifler sizi oldukça uğraştıracak. Daha da kötüsü bu Fanatic'ler, zaman zaman beyinlerine özel uyarıcılar enjekte eden özel bir kutucuk kullanıyorlar. Bunun sonucunda sanki deliriyorlar ve sağlıkları 60'a, zırhları da 50'ye fırlıyor. Bunları çabucak öldürün ve eğer grup halinde saldırıyorlarsa dağıtmaya çalışın. Bazen Fanatic'ler ellerinde daha güçlü silahlarla da çıkıp gelebiliyorlar. Not: Kaçan Fanatic'ler, arkalarından kovalamanızı engellemek üzere yola mayın yerleştiriyorlar.

ZEALOT



Aynı Fanatic'ler gibi, Zealot'lar da Cabal kuvvetlerinin önemli bir kısmını oluşturuyor. Ancak Fanatic'lerde normal silahlar varken Zealot'lar, kafanızı bedeninizden ayırmak için kara büyüler kullanıyorlar. Üç farklı saldırı şekilleri bulunuyor: Birincisi, çok hızlı giden ve öldürücü olan mavi enerji topları atıyorlar. İkincisi, yine uzun bir mesafeden etkili olan sihirli alevlerle saldırabiliyorlar. Üçüncüsü de, eğer onlara fazla yaklaşırsanız çevrelerinde sizi geriye fırlatan büyülü bir kalkan oluşuyor. Zealot'lar, genellikle diğer Zealot'larla veya Fanatic'lerle grup halinde dolaşıyorlar. Bunları orta menzilli bir silahla zaman geçirmeden öldürmeniz gerekiyor. Öldükten kısa bir süre sonra Zealot'lar kendi kendilerini imha ediyorlar. Ayrıca kendi hallerine bıraktığınız takdirde kendilerinin veya başkalarının yaralarını iyileştirme yetenekleri de var.

PROPHETS

Herhalde en zorluları bunlar. Cabal kuvvetleri, gerçekten güçlü bir şeylerin gerektiği zamanlar için Prophet'leri hazır tutuyor. Gayet sağlam bir şekilde zırhlanmış ve silahlanmış olan Prophet'ler, özellikle gruplar halinde saldırdıkları zaman canınızı fena yakıyorlar. Vücutlarının neresinden vurur-



sanız vurun, bu yaratıklar aynı hasarı alıyorlar ve bunun yanında herhangi bir silahla da karşınıza çıkabiliyorlar. Prophet'lerin zırhlarını delip onları öldürmek için ağır silahlarınızı kullanmanız gerekecek.

MAD SCIENTIST



Lisede çöp kutusuna oturtmaya çalıştığınız o dörtgöz veledi hatıladınız mı? Evet, o velet artık büyüdü, Cabal'lara katıldı, aşırı bir genetik değişimden geçti ve şimdi zamanını odasında oturup sizi önceden kurduğu tuzaklara düşürmekle geçiriyor. Mad Scientist hiçbir zaman doğrudan doğruya size saldırmıyor, bunun yerine size yeteri kadar zorluk çıkaracak tuzakları ve çevresel etkenleri harekete geçiriyor. Eğer kontrol odasına ulaşmayı başarırsanız kaçmaya çalışacak ve hayatını bağışlamanız için yalvaracak.

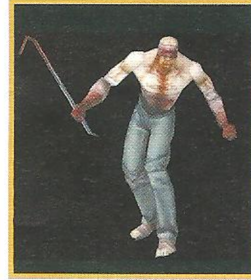
BONE LEECH



"Iyyy!..." Bone Leech herhalde en iyi bu şekilde anlatılabilir. Bu asalak kurtlar, kurbanlarının "içinde" olmadıkları zaman oldukça güçsüzler. Onun için de üstünüze atlayıp boğazınıza doğru hareket ediyorlar. Üstelik bu asalaklık ilişkisi, televizyondaki belgesellerde gördüğünüz hipopotamın kafasında oturan kuş gibi bir ilişki de değil. Bone Leech'ler gerçekten iğrenç! Ancak sağlık puanları oldukça düşük, bu yüzden sizi fazla rahatsız etmelerine izin vermeden onları ezin gitsin.

SOUL DRUDGE

Soul Drudge, Bone Leech'in bir kurban üzerine yerleştikten sonra geçirdiği evrimin ilk safhasını temsil ediyor. Bone Leech, eskiden insan olan yaratığı boğazından ve omurgasından tutarak kontrol ediyor ve tehlikeli görünen her şeye saldırıyor (ipucu: Siz



tehlikeli görünüyorsunuz). İşin iyi yanı ise bu heriflerin silah kullanamıyor olmaları. Yani yapabilecekleri tek şey size yaklaşıp levye, bıçak, balta gibi elde tutulan silahlarla saldırmak. Yeterince uzak bir mesafeden onları etkisiz hale getirin ve sakın kancalarına hedef olmayın ya da bir köşeye sıkışmayın. Soul Drudge'ları ancak kafalarına veya göğüslerine ateş ederek öldürebilirsiniz, bu nedenle bu bölgelere nişan alın. Cabal Agent'larda olduğu gibi, Soul Drudge'lar da vücutlarının değişik yerlerinden farklı yaralar alıyorlar.

İşte size özellikle Soul Drudge'lar ve Drudge Lord'lar gibi meydan kavgasına eğilimli yaratıkları öldürmek için harika bir yöntem: Manyak gibi koşun ve burunlarının dibine kadar gidin. Böylece uzun menzil saldırısından yakın dövüşe geçmeleri gerekecek. Geri çekilerek size kuvvetli bir şekilde vurmaya çalıştıkları anda siz de geri kaçın ve onlar hareketlerini bitirene kadar üzerlerine kurşun sıkın. Bunu düşmanınız ölene kadar tekrarlayın. Sadece bu taktiği kalabalık bir grup üzerinde denerken dikkatli olun, çok çabuk kuşatılabilirsiniz.

DRUDGE LORD



Gelişmesine izin verildiği takdirde Soul Drudge, daha güçlü ve tehlikeli olan Drudge Lord haline dönüşüyor. Bu yaratıklar, dirseklerinden çıkan dev gibi kemik kancaları size takmaya uğraşıyorlar ve siz (tekrar) ölene kadar da vazgeçmek niyetinde değiller. Göğüsleri ve boyunlarını koruyan metal plakalar yüzünden Drudge Lord' ları öldürmek daha zor. Üstelik yara almaya başladıklarında zaman zaman çevreye Bone Leech'ler saçıyorlar. Ayrıca bu canavarlar uzak menzilden etkili olan büyülü ateş topları ile de saldırabiliyorlar; ancak bu toplardan kaçmak çok kolay. Drudge Lord'larla dövüşürken diğer tehlikelere karşı da tetikte durun; çünkü etraflarında garnitür olarak Soul





















Büyük Lokmaları Yenmek



BEHEMOTH

Dev gibi olan bu çirkin yaratık, ikinci bölümün son canavarı olarak karşınıza çıkıyor ve hatta oyunun ilerleyen bölümlerinde yine kendisini gösteriyor.

Elder God boyutundan yeni gelen Behemoth, eğer hazırlıklı değilseniz size çok sorun çıkarabilir. Karşısına çıkan her şeye saldırıyor; ancak sizi uzun süre veya karmaşık yollar boyunca kovalama yeteneği yok. Bu yüzden ondan rahatça kaçmanız mümkün. Bu yaratığı öldürmek gerçekten zor; bunun ana nedenlerinden biri de son derece güçlü olan zırhı. Ancak zırhı deldikten sonra yaratığı öldürmekle uğraşabiliyorsunuz.

Behemoth'un dibine kadar sokulmak pek de iyi bir fikir değil, bunun yerine yüksek bir yerlere çıkıp (eğer varsa) yukarıdan ateş etmek çok daha akıllıca olur. Ancak dikkatli olun; çünkü uzak mesafelerden de saldırabiliyor. Yolunuz boyunca bu yaratıklardan ikisiyle karşılaşacaksınız.

NAGA

Büyük ve çirkin olan Naga, iyi silahlara sahip olmayanlar için çok tehlikeli ve ilk bölümün sonunda karşınıza çıkıyor. Hareket etmeye devam edin ve arkasına gizlenip ateş edebileceğiniz bir siper bulmaya çalışın. Naga gerçekten çok büyük. Bu sizi biraz korkutabilir ama aynı zamanda sizi her yerde takip edemeyeceği anlamına da geliyor. Bu gibi yerleri bulun ve stratejik olarak kullanın.



GIDEON

Cabal'ların şu anki lideri ve Cabalco'nun başkanı olan Gideon, size sorun çıkaran birçok şeyin arkasındaki karakter. Ama ona teşekkürlerinizi sunmak için üçüncü bölümün sonuna kadar beklemeniz gerekiyor. Çok hızlı, zorlu, kurnaz ve sizi hazırlıksız yakaladığında ikiye bölecek kadar güçlü büyülere sahip olan bir yaratık. Ağır silahlarınız varsa ve etrafta yeterli power-up bulunuyorsa, kullanmak için daha iyi bir fırsat olamaz.

UNDEAD GIDEON

Cabalco'nun esas elemanı, dördüncü bölümün sonunda tekrar karşımıza çıkıyor. Üçüncü bölümün sonunda öldürdüğünüz Gideon gibi görünüyor ve hareket ediyor, ancak dış kabuğunu parçaladıktan sonra ölümsüz bedeniyle karşılaşıyorsunuz. Ayrıca saldırı şekilleri de oldukça değişmiş.



THE ANCIENT ONE

İşte en son canavar. Bu noktada fazla bilgi vermek istemiyoruz, çünkü bu yaratıkla girdiğiniz mücadele oyunun en zorlu yerlerinden biri. Sanırız sürprizi berbat etmek istemezsiniz. Hiç de sandığınız gibi birşey olmayabilir.

Drudge'lar bulundurmaktan hoşlanıyorlar. Drudge Lord'lar kafalarından isabet aldıklarında %50 daha fazla yara alıyorlar, karın civarından aldıkları yaralar ise ancak %25 daha fazla yara veriyor.

DRUDGE PRIEST



Bone Leech'in evrim merdivenindeki en son basamak olan Drudge Priest'ler, kendilerini oldukça tehlikeli hale getiren büyü güçlerine sahipler. Yerin üzerinde uçuyorlar ve bir zamanlar insan olan bedenleri, içine daha çok Bone Leech almak üzere bekleyen bir çuval gibi duruyor. Bunları istediğiniz gibi öldürebilirsiniz; ama dikkat edin öldükleri zaman etrafa Bone Leech'ler saçılıyor.

SHIKARI



Bu dikenli yaratıklar, çok vahşiler ve kana susamışlar. Shikari'ler her zaman yiyecek peşindeler ve sizden iyisini de düşünemiyorlar! Sizi bir kez gözlerine kestirdikleri zaman yüzerek, tırmanarak ve hatta zıplayarak sonuna kadar takip ediyorlar ve yakalamaya çalışıyorlar. Önlerine çıkan tehlikelerden oldukça kolay bir şekilde sıyrılabiliyor ve kurbanlarıyla aralarındaki mesafeyi kapatmak için uzun atlayışlar yapabiliyorlar. Bütün bunlar yetmiyormuş gibi gayet uzak mesafelerden üzerinize asit tükürüyorlar. Bir Shikari kurbanını yakaladığı zaman etrafındaki hiçbir şeyi görmüyor ve kendinden geçmiş bir halde yemeğini yemeye koyuluyor. Aynı Drudge Lord'lar gibi vücutlarının farklı yerlerinden farklı miktarda hasar alıyorlar.

CHOKING HANDS

Her zaman tutumlu olmak lazım. Cabal'ın kötü ordusuna hizmet etmek üzere Soul Drudge veya zombi haline getirilecek cesetleri bulmak, her zaman o kadar kolay olmuyor. Bunun sonucunda deli profesörler, ellerindeki malzemeden yararlanmak zorunda kalıyorlar. Bu da genellikle yedek bir



veya iki tane el oluyor. Bu eller, görünüşten kaybettiklerini kararlılıkları ve gayretleriyle geri kazanıyorlar. Fazla yaklaşmalarına izin vermeyin, aksi takdirde yüzünüze yapışıp olanca kuvvetleriyle sıkmaya başlıyorlar. Eğer sizi boş bir anınızda yakalayıp yüzünüzü mıncıklamaya başlarlarsa "kullanma" tuşuna arka arkaya basarak onları sallayıp atmanız gerekiyor.

THIEF



Bu yaratık, başkalarından yararlanma işine yepyeni bir boyut getiriyor. Thief minicik, çok iyi gizlenen ve arkadan saldıran örümcek gibi bir yaratık. Ense köküne yapışıyor ve kurbanının sinir sistemini yok eden bir zehir enjekte ediyor. Zehir anında öldürmese bile başınızı çok döndürüyor ve yolunuzu bulmakta zorlanıyorsunuz. Bu yaratığı acele tarafından öldürün.

Multi-player Taktikleri

BÖLÜMÜ İYİ BİLİN. Herhalde puanınızı en çok artıracak olan şey bu (mouse ile nişan almak dışında). Her bölümdeki bütün malzemelerin, cephanelerin, gizli bölümlerin vs. yerlerini bilin. Bunu esas olarak deneyimle elde edebilirsiniz; ama bir Bloodbath bölümünü yükleyip kendi başınıza oynayarak da iyi bir başlangıç yapabilirsiniz.

BELLİ ŞEKİLLERDE İLERLEYİN. Bölümü iyice öğrendikten sonra sizi bütün cephanelere ve malzemelere götürecek bir rota belirleyin. Böylece çabucak donanıp üstünlüğü ele geçirebilirsiniz. Ayrıca her başlama noktasına en yakın cephaneleri ve malzemeleri de bilmelisiniz. Bütün bunlar yine deneyimle kazanılacak şeyler; ancak dikkatli olarak ve bölümleri alıştırma amacıyla kendi kendinize oynayarak bu süreci hızlandırabilirsiniz.



Her iyi shooter'da olması gerektiği gibi *Blood II*'de de güçlü bir taramalı silahınız var. Geberin pislikler!



Blood II'nin DeathMatch oyunu olan BloodBath, ihtiyacınız olan bütün power-up'ları size sunuyor (bunlar arasında görünmezlik de var). Düşmanlarınızı çembere almaktan daha zevkli bir şey yok.

HAREKETSİZ DURMAYIN. Her zaman hareketli olun. Tek kişilik oyunlarda bile önemli olan bu taktik, Bloodbath'de üç kat önem kazanıyor. Hareketsiz hedef kolay hedeftir, kolay hedef ise ölü bir hedef. Bir asansörün gelmesini beklerken bile hareket edip durun, böylece uzaktan sizi gözetleyen keskin nişancılara fırsat vermemiş olursunuz. Ayrıca "always run" seçeneğini de açık tutun ki daha hızlı hareket edesiniz.

HARCAMAKTAN KORKMAYIN. En başta, ihtiyacınız yoksa bile alabildiğiniz bütün cephaneleri alın. Mesela elinizde Flare Gun yoksa bile düşmanlarınızın size karşı kullanmalarını önlemek amacıyla etraftaki fişekleri toplayın. İkincisi, eğer sağlığınız veya zırhınız tam doluyken bir Megahealth'e ya da Necroward'a rastlarsanız, kendinize biraz hasar verin (mesela Howitzer veya Tesla Cannon ile ayağınıza ateş ederek) ve sonra bunları alın. Bu durumda yine son kapasitede olacaksınız ve rakipleriniz de bu malzemeleri alamamış olacaklar.

DÜRÜSTLÜĞÜ BIRAKIN. Bu oyunda öyle gurur falan yok. Öldürebileceğiniz rakiplerinizi zaman geçirmeden haklayın. Eğer iki kişi birbirini yiyorsa, onlara uzaktan bir roket yollayın ya da Tesla Cannon'ın ikinci ateşiyle ateş edin ve onlar birbirleriyle meşgulken ikisinden birden kurtulun. Ayrıca Life Leech'in veya Voodoo Doll'un alternatif ateşleri gibi kitle imha silahları, birkaç rakibi aynı anda öldürmek için çok uygun silahlar.



Ha, ha! Bu bombalar çok iyi patlıyor. İkinci ateş modlarını kullanmaya dikkat edin.

TUZAKLAR KURUN. Birçok kişi, cephane veya power-up gördüğü zaman her şeyi bırakıp ona yönelir. Bundan yararlanın: Yollarının üzerine bomba yerleştirin veya Howitzer gibi geniş menzilli bir silahla saldırın. Mesela bir kapının diğer tarafına yerleştireceğiniz bir bomba da çok etkili olacaktır. Rakipleriniz daha ne olduğunu anlamadan ölüp gideceklerdir.

İZİNİZİ KAYBETTİRİN. Bazen, küçük bir kız çocuğu gibi kaçıp saklanmanız gerekebilir. Genellikle cephaneniz azaldığında veya rakiplerinizden biri ısrarla sizi kovalamaya devam ettiğinde böyle olur. Rakibinizden kaçarken, kafasını oldukça karıştıracak birkaç şey yapabilirsiniz. Mesela Assault Rifle'ın alternatif ateşiyle birlikte bir Bug Spray bombası kullanırsanız, insanlar sizi takip ederken iki kez düşünecekler. Benzer şekilde daha hızlı oyuncular da geri geri koşarak ve Insect-a-Cutioner'ın alternatif ateşini kullanarak kendilerini takip edenleri alevler içinde bırakabilirler. PCG

HALA TAKILIYOR MUSUNUZ? O HALDE SAYFA 70'DEKİ HİLELERE BİR GÖZ ATIN


Half-Life

Blood 2

Delta Force

Tomb Raider III

Caesar III

Grim Fandango

Sin

Railroad Tycoon II

Shogo

Hile Kodları

Delta Force


Half-Life

Blood 2

Delta Force

Tomb Raider III

Caesar III

Grim Fandango

Sin

Railroad Tycoon II

Shogo

Hile Kodları

Dünyadaki çeşitli suç bölgelerinde adaleti sağlamak, iyi eğitimli bir Delta Force takımı için bile kolay iş değil; ancak bu kısa rehberde, ilk üç kampanyayı bitirmek için gerekli ipuçlarını bulacaksınız. Bol şans asker!

Campaign: Peru

Insurrection

SAW OR M4/DOUBLE AMMO LOAD/ SPEC OPS .45

Sizi savaşa ısındıracak olan bu görev, pek bir taktik gerektirmiyor. Başladığınız yerden rotanızı takip ederek düşman kampına yönelin ve önünüze çıkan devriyeleri, muhafızları ve engelleri yok edin. Kuleler, uzun menzilli nişancılar ve devriyeler gibi sizi bekleyen birçok tehlike var. Ancak gözünüzü dört açıp düşmanı kollar ve şüpheli binaları havaya uçurmak için parça tesirli bombalar kullanırsanız işi kıvırırsınız.

Flood

M4/DOUBLE AMMO/SUPPRESSED

Bu görevin amacı nispeten kolay olsa da (havaalanı pistini kontrol altına almak), engebeli yeryüzü ve sayıları bir hayli çok olan devriyeler yüzünden hazırlıksız yakalanırsanız oldukça zorlanabilirsiniz. Düşman askerleri hemen her yönden yaklaşabiliyorlar. Farklı taktikler ve silahlar kullanmanız için iyi bir fırsat. Bunu kullanın ve yerinizi belli etmemek için susturulmuş tabancayı tercih edin.

Weatherman

M4 OR SUPPRESSED MP5/SATCHEL/SUPPRESSED PISTOL

Bu görevde, küçük bir asi kampındaki silah deposunu yok etmeye gönderiliyorsunuz. Elinizdeki MP5 sessiz olmanızı sağlasa da, M4'ün ateş gücü ve uzun menzili sayesinde yolunuza çıkanları daha kolay haklayabilirsiniz. Bu küçük köydeki hemen her binada, en az bir veya iki muhafız bulunuyor. Üstelik bazı binalardan üzerinize açılan çapraz ateş de ölümcül. Silah deposunu aramaya başlamadan *önce* parça tesirli bombalarla veya M4'ün bombalarıyla bütün binaları temizleyin. Gizli yeri bulduğunuzda silahların üzerinde satchel'ı kullanın ve üsse görevi başardığınızı haber verin.

Bad Habit

SAW/DOUBLE AMMO/STANDARD .45

Bu ilk konvoy saldırınız, pusu kurulan yol üzerindeki devriyelerin azlığı nedeniyle sizi çok zorlamayacak. Ancak kullandığınız taktikler ve silahlar, işi daha ilginç hale getirebilir. Gizliliği seven oyuncular, bir MP5 ve susturuculu tabanca ile pusu noktasının oradaki tepeye sessizce yaklaşabilirler. Böylece bazı hareketli hedefler üzerinde LAW roketlerini deneme şansınız olur. Daha doğrudan ve kısa bir yaklaşımla çevredeki devriyeleri ve konvoyu dağıtmanız için SAW ve iki kat cephane yeterli olacaktır. Her iki durumda da, konvoya saldırdıktan sonra oldukça güçlü bir direnişle karşılaşacaksınız.



PERU \ HEADHUNTER: Peru'daki uyuşturucu kaçakçısının evine yaklaşırken, sol tarafınızdan gelen dost birimlerin çapraz ateşine yakalanmamaya dikkat edin.



PERU \ BAD HABIT: Düşman konvoyunun menziline girdikten sonra LAW veya SAW ile saldırınıza başlayın.

Masquerade

M4/DOUBLE AMMO/SUPPRESSED PISTOL

Bu görevde gizlilik yeteneğiniz test ediliyor; düşman kampından bir kitap ele geçirmek üzere düşman saflarının gerisine geçmeniz lazım (ancak yalnızca gizli olmak yetmiyor). Gireceğiniz yerin çevresindeki devriyeleri temizlemek için en iyi seçim susturuculu bir silah, ama keskin gözlü devriyeler büyük ihtimalle daha içeri giremeden sizi görecekler. Burada elinizdeki MP5 çok güvenilir değil. Bunun yerine devriyelerin yanından sızmak için susturuculu tabancayı, üsse düzenleyeceğiniz asıl saldırı için de M4'ü kullanın. Böylece görevi tamamlamak için daha iyi donanmış olacaksınız.

Headhunter

SAW OR M4/DOUBLE AMMO/SPECIAL .45

Peru'lu bir uyuşturucu babasının üssüne düzenlediğiniz bu saldırıda, şimdiye kadar gördüğünüz en güçlü direnişlerden biriyle karşılaşacaksınız. Üstelik bütün bunlar yetmiyormuş gibi uyuşturucu kaçakçısını canlı halde yakalamanız isteniyor. SAW'un yüksek ateş gücü ya da dürbünlü tüfeğin uzun menzili size saldırı sırasında çok yardımcı olsa da M4, esnekliği ve menzili ile bu görev için en uygun silah. Amacınıza adım adım yaklaşırken kaçmak isteyen araçlara, çevredeki devriyelere ve büyük çiftliğin çatısındaki adamlara dikkat edin. İkinci kat balkonundaki düşmanlara nişan alırken uyuşturucu babasını vurmamaya çok dikkat edin.

Campaign: Chad

Exodus

M4/DOUBLE AMMO/SUPPRESSED PISTOL

Bu görev sizi rehine kurtarmaya hazırlıyor ve gizli kalmanız için donatıyor; ancak işin kötü tarafı rehine çoktan nakledilmiş durumda ve kötü adamlar da rehine kurtarma ekibi için "hoşgeldin" partisi vermeyi düşünmüyorlar. Binaların ve çadırların içine tıkıştırılmış bir sürü teröristle karşılaşacaksınız ve elinizdeki MP5, çoğu durumda

yetersiz kalacak. MP5'i atıp elinize M4'ü alın ve binalarla çadırları temizlemek için bombalarınızı kullanın. Sonra da belirlenen yere giderek takım arkadaşlarınıza rehinenin nakledilmiş olduğunu haber verin.

Carrion

SAW/DOUBLE AMMO LOAD OR LAW/SUPPRESSED PISTOL

Çıkan krizi çabucak durdurma çabasıyla, düşmanın üst düzey bir yetkilisini taşıyan bir konvoy hedef alınmış ve bu lideri yakalamanız isteniyor. Bu konvoy saldırısı için yanınızda ağır silahlar bulundurmanız gerekse de, düşman üssünün hemen dibinde olduğunuz için aynı zamanda çok iyi gizlenmeniz de lazım. Belirlenen yere ulaşmak için devriyeler üzerinde susturuculu tabancanızı kullanın. Ancak önceden belirlenmiş olan rotayı pek izlemeyin; çünkü bu yolla düşman yerinizi çok erken tespit edebilir. Eğer şanslıysanız konvoy aktarma noktasına gelmeden az önce yolunu kestiğinizde savunmasının büyük kısmını çökertebilirsiniz. Aktarma noktasına ulaşıldığı zaman ise ikinci bir Delta Force ekibi, size destek çıkacak ve lideri yakalamanıza yardım edecek. Çıkan çatışmada 4x4'ü vurmamaya dikkat edin.

Snake Eyes

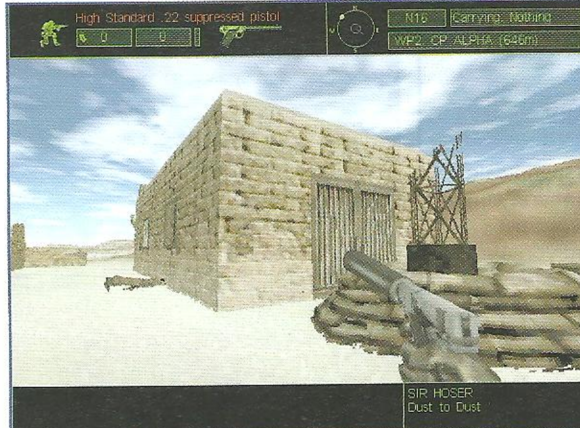
M4 OR SAW/DOUBLE AMMO LOAD/.45

Bir düşman kampına girip önemli bilgilerle dolu bir "laptop" bilgisayarı çalmanız gereken bu görev, sizi oldukça zorlayabilir. Silah seçimi çok önemli; çünkü kampa bir kez daldıktan sonra gizlilik pek işe yaramıyor. Önünüze çıkacak devriye ve muhafız sürüleriyle uğraşmak için büyük kalibreli baba bir silah ve bolca cephane kullanmak akıllıca olacaktır.

Dust to Dust

M4 OR SAW/DOUBLE AMMO LOAD OR LAW/SPEC OPS .45

Bu görevde, sıkı korunan bir şehirdeki bir iletişim birimini yok etmeniz gerekiyor; ancak içeri girmeniz için yalnızca ateş gücü yeterli değil. Devriyeler ve yakın çevreden gelen ek kuvvetler size oldukça sorun çıkaracak, üstelik menzile girmek için oldukça fazla yol katetmeniz gerekiyor. Bunun yerine M4'ün ya da SAW'un menzilini ve ateş gücünü kullanarak mümkün olduğu kadar fazla düşman temizleyin. Böylece hedefinizi LAW ile hedefleyecek kadar yakına yaklaşabilirsiniz. Buluşma noktasına gidene kadar hayatta kalmanız gerekiyor, bu yüzden şehrin iyice temiz olduğundan emin olmadan içeri dalmayın.



CHAD \ DUST TO DUST: Bir üsse girmek hiç de kolay bir iş değil; ancak iyi gizlenirseniz yapamamanız için hiçbir sebep yok.

Metal Hammer

M4/DOUBLE AMMO/SPEC OPS .45

Bir düşman şehrine geceleyin düzenlenen bu operasyonda, nişan alma ve hareket etme yeteneğiniz ön plana çıkacak. Amacınız, binalardan ilkine ulaşmak için oldukça büyük bir açık alanı geçmek. M4'ü ve normalin iki katı cephaneyi kuşandıktan sonra binalara ulaşmak üzere kendinize bir yol açmak için tüfeğin çeşitli özelliklerini ve bombaları kullanın. Sonra da kaleye girip geri kalan düşmanları öldürmek için harekete geçin.

Full Stop

.50 CALIBER SNIPER RIFLE/DOUBLE AMMO/SUPPRESSED PISTOL

Bu zorlu rehine kurtarma görevinde, silahlarınızla ortalığı birbirine katmayı aklınızın ucundan bile geçirmeyin. Düşman kulelerini, devriyelerini ve rehinenin tutulduğu üssü koruyan makineli tüfek yuvalarını etkisiz hale getirmek için dürbünlü tüfeği çok iyi bir şekilde kullanmalısınız. M4 veya SAW ile ölümüne bir dalış yapmanız da mümkün; ancak çevreden yetişip gelen ek kuvvetler o kadar fazla ki böyle bir yöntem pek önerilemez. Bunun yerine giriş noktasına yakın bir yer seçerek öncelikle devriyeleri ve gözetleme kulelerini (size ulaşmaya yetecek kadar menzilleri var) etkisiz hale getirin ve sonra daha da ilerideki birlikleri yok etmek üzere ilerleyin. Kampın içine girdiğinizde ek kuvvetlere ve binaların içindeki muhafızlara dikkat ederek rehinenin yerini belirlemeye çalışın. Görevi tamamladıktan sonra kaçarken kullanmak için yeteri kadar cephane saklamayı da unutmayın.

Campaign: Indonesia

Jump Start

M4/DOUBLE AMMO/SPEC OPS .45

Gözetleme kuleleri, makineli tüfek yuvaları ve bir sürü askerin olduğu bu görevde zorlu bir çatışma sizi bekliyor. Takımınızla işbirliği içinde bu bölgedeki düşman faaliyetlerini durdurmanız lazım. Bu savaşı kazanmanın püf noktası, kampa tepeden bakan bir noktada pusuya yatmak ve askerlerin üzerine ateş açarak kafalarını karıştırmak. Sonuçta yaratılan panikten yararlanarak düşman kuvvetlerinin büyük bir kısmını etkisiz hale getirebilirsiniz. Böylece size ve takımınıza kalan tek iş, binaların içini temizleyerek son düşman kalıntılarını da ortadan kaldırmak olur.

Spectre

M4/DOUBLE AMMO/SPEC OPS .45

Öyle görünüyor ki yine diktatörün biri, saldırı planlarını bir laptop bilgisayarda saklama salaklığını göstermiş ve bunu ele geçirmek de size düşmüş. Ama bu sefer işler biraz daha karmaşık. Üsse girmek için gizlilik pek işe yaramıyor; çünkü düşman çok kuvvetli. Üstelik amacınıza ulaşmak için izleyeceğiniz rota da en tehlikelisi. M4 veya SAW gibi sağlam bir silah seçtikten sonra üssün ilk kısmından uzak durun ve bütün ilginizi laptop bilgisayarın bulunduğu siyah çadıra yöneltin. Bu görevi Rambo benzeri hareketlerle bitirmeyi aklınızdan çıkarın, yalnızca görevi başarmak için hedefinize yeteri kadar yaklaşın ve düşman ne



INDONESIA \ SPECTRE: Mecbur kalmadıkça düşmana bulaşmayın. Yalnızca amacınıza yönelin ve işiniz bitince hemen uzaklaşın.


Half-Life

Blood 2

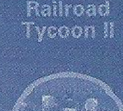
Delta Force

Tomb Raider III

Caesar III

Grim Fandango

Sin

Railroad Tycoon II

Shogo

Hile Kodları


Half-Life

Blood 2

Delta Force

Tomb Raider III

Caesar III

Grim Fandango

Sin

Railroad Tycoon II

Shogo

Hile Kodları

olduğunu anlamadan içerideki bilgisayarı kapıp kaçın.

Safe Passage

M4 OR SAW/DOUBLE AMMO/ SPEC OPS .45

Bu görevde, takımınızın asilerin saldırabileceği yolunda bir istihbarat alması üzerine önemli bir konvoya eşlik eden kuvvetlere yardım ediyorsunuz. Oyuna başlar başlamaz birlikleri savunma durumuna geçirmek için havaya birkaç el ateş edin ve sonra yolun sağındaki tepeye yönelerek oradaki düşman kuvvetlerini saldırmadan etkisiz hale getirin. Birlikler, görevin büyük kısmında limuzini korumayı becerebiliyorlar, bu yüzden siz dikkatinizi düşman birliklerini saldırmadan etkisiz hale getirmeye verin.


INDONESIA \ BLACKJACK: Çok sıkı korunan bu bölümde, düşman sizden oldukça üstün. Bunun için herşeyi bir kenara bırakıp amacınıza ulaşmak için çalışın.

Blackjack

M4/DOUBLE AMMO/SUPPRESSED PISTOL

Tarihi bazı kalıntıların yakınına bir bomba yerleştirilmiş ve siz de onu imha etmeye çalışıyorsunuz; ancak düşman kuvvetleri bölgeyi son derece sıkı koruyor, bu yüzden de düzgün bir araştırma yapmanız mümkün değil. Üsse paldır küldür dalmak yerine, başlangıç yerinize en yakın kalıntılara dolaylı olarak yaklaşın ve bu arada devriyeleri susturuculu silahınızla ya da bombalarla öldürün. Amacınıza ulaştığınızda görevi tamamlanmış sayın.

Shut Down

M4/DOUBLE AMMO/SUPPRESSED PISTOL

Şu ana kadar düşman üslerindeki savunma gücünü aşağı yukarı kestirebiliyordunuz. Ancak kanın gövdeyi götürdüğü bu senaryoda düşman sizden daha üstün. Ormanda kurulmuş olan üs, her birinde birçok gözetleme kulesi ve devriye bulunan tepelerden ve vadilerden oluşuyor. Yani görevin anahtar kelimeleri "dikkat" ve "tedbir". Hedefinize gizlice yaklaşmak için yer şekillerinden yararlanın ve kendinizi gizlemek için susturuculu silahlarınızı kullanın. Önceden belirlenmiş olan rota işinizi pek kolaylaştırmasa da, en azından tepeler arasında ilerlerken kaybolmanızı önlüyor.



INDONESIA \ LOCK DOWN: Bu geniş alanları gün ışığında geçmek pek de iyi bir fikir değil. Devriyeleri ve gözetleme kulelerini etkisiz hale getirmek için dürbünlü tüfeğinizi kullanın sonra da içeri dalın.

Lock Down

.50 CALIBER SNIPER RIFLE/DOUBLE AMMO/SPEC OPS .45 PISTOL

Bu saldırı görevi, açık alanlardan geçerek kuleler, silahlar ve siperliklerle dolu çok sıkı korunan bir kampa girmenizi gerektiren son derece zorlu bir taktik savaşı. Dümdüz giderek hedefe saldırmanız mümkün; ancak güçlü devriyeler ve korumaların açtığı çapraz ateşin ortasında kalırsanız başınızı belaya girer. Bunun yerine onları uzaktan öldürmek için dürbünlü tüfeğinizi kullanın, ateş güçlerinin büyük kısmını yok ettikten sonra da ilerleyerek kalanları temizleyin.

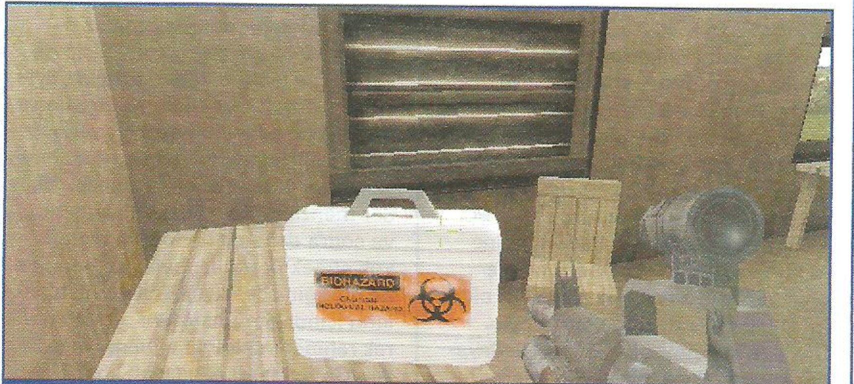
Ground Zero

M4/DOUBLE AMMO/SPEC OPS .45

İyi korunan bir üssün içinde kimyasal silah yapımında kullanılan malzemeler tutuluyor ve sizden bunları almanız istenmiş. Bu görevde gizlilikle, dürbünlü tüfekle falan işiniz yok. Kimyasal maddeleri içeren çantayı almak için uzun bir yol katetmeniz lazım. Başarıya ulaşmanın yolu basit düşünmekten geçiyor. Yalnızca hedefinize doğru gidin ve yolda karşınıza çıkacak "engelleri" temizleyin, bu arada etrafınızda kopan kargaşaya aldırmayın bile. PCG

...GELECEK AY TAMAMLANMAK ÜZERE!

HALA TAKILIYOR MUSUNUZ? O HALDE SAYFA 71'DEKİ HİLELERE BİR GÖZ ATIN



INDONESIA \ GROUND ZERO: Hayır, Half-Life'ın kopyası değil. Yalnızca aramakta olduğunuz kimyasal malzeme çantası. Bu çantayı görür görmez kapın ve bitiş noktasına doğru koşun.

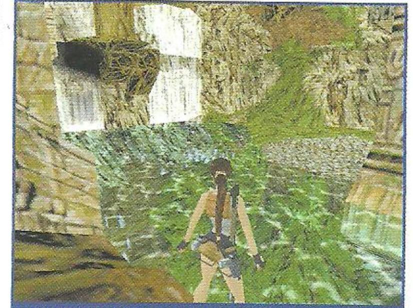
Tomb Raider III

Korkusuz araştırmacı Lara Croft, üçüncü macerasıyla tekrar karşımızda. Doğrudan doğruya Eidos'tan aldığımız bu tam çözümü size sunmaktan mutluluk duyuyoruz. Hadi, ne duruyorsunuz?

Half-Life
Blood 2
Delta Force
Tomb Raider III
Caesar III
Grim Fandango
Sin
Railroad Tycoon II
Shogo
Hile Kodları



HİNDİSTAN: Hindistan'ın ormanlarında maymunlara çok dikkat edin ve tedbirli ilerleyin.



HİNDİSTAN: Tapınak kalıntılarındaki sular kana susamış piranhalarla dolu.

Hindistan

THE JUNGLE

Oyundaki ilk gizli yeri sakın kaçırmayın! İlerleyin ve dev gibi çamur akıntısının içine dalın. Hemen zıplayarak sola doğru dönün, burada çalıların arasında güvenli bir yere düşecek ve tüfeği bulacaksınız. Çamur akıntısından aşağı doğru ilerledikçe çivili çukurlardan atlamayı unutmayın. Bu basit bölümde zaten çok az düşman (sadece orada burada birkaç kaplan) ve kaçmanız gereken birkaç tuzak var. Alabileceğiniz her şeyi toplamaya bakın, özellikle de fişekleri. Etrafta bir sürü fişek var ve ileride onlara çok ihtiyacınız olacak.

Hindistan'da maymunlara dikkat edin. Bazen sizi çekmeniz gereken bir kola götürebilirler; ama diğer zamanlarda yaptıkları tek şey, sizi yuvarlanan bazı kayaların önüne getirmek! Ormanda karşılaşacağınız son maymun, bölümü bitirmeniz için gerekli olan Indra anahtarını alarak kaçmaya çalışacak. Ya o almadan önce anahtarı siz kapın ya da kaptırırsanız tabancalarınızın yardımıyla geri alın.

TEMPLE RUINS

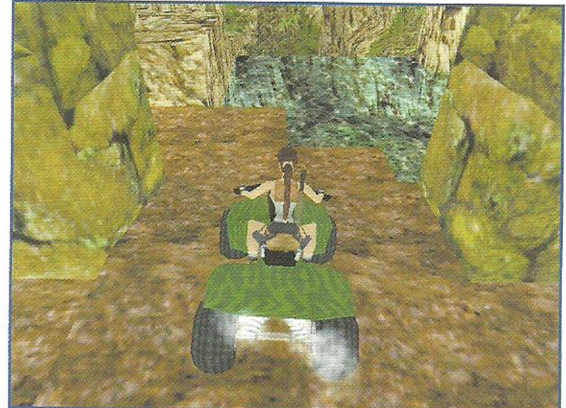
İşler çabucak zorlaşıyor; Temple Ruins, *Tomb Raider III*'teki en uzun bölümlerden biri. Yılanlara çok dikkat edin. Bir yılanla karşılaştığınızda hemen geriye kaçın ve onu güvenli bir mesafeden öldürün. Eğer ısırılırsanız zehir, gücünüzü yavaş yavaş yemeye başlıyor. Yaralarınızı iyileştirmek için küçük bir ilk yardım çantasını feda etmektense enerji veren yeşil maddelerden bulmaya çalışın.

Piranha balıklarıyla dolu geniş bir su birikintisi var, buraya birkaç farklı yoldan gelmeniz mümkün. Önce ortadaki bloğa atlayın sonra da diğer taraftaki düğmenin oraya. Düğmeye basın ve sonra diğer çamur birikintisine doğru yüzün. Sonuçta altı kollu Shiva heykelleriyle karşılaşacağınız harabelere ulaşacaksınız. Tabancalarınızı kullanır ve yeteri kadar sabırlı olursanız, bu heykelleri kolayca altedebilirsiniz.

İlk Shiva heykelini etkisiz hale getirdiğiniz odadaki kapıyı açmak için ilk iki Ganesha anahtarını bulmanız gerekiyor. Kapının sağından devam eden yol, sizi hareketli bir çivili duvara (ve ilk Ganesha anahtarına) götürecek. Sol tarafa yönelen yol ise biraz daha sinsice. Yüzerek devam ediyor ve sonuçta yukarı çıkabileceğiniz bir yere geliyorsunuz (duvardan duvara atlamanız gerekiyor). Tepeye ulaştığınızda, yuvarlanan kayanın yolundan çekilin, tuzaklardan ve bıçaklardan kaçın sonra da yeşil sağlık kristalinin olduğu yere atlayın. Burada geriye dönebilmek için oynatmak zorunda olduğunuz bir blok var. Buradaki diğer hareket edebilir bloklara dikkat edin. Bunların arkasında, diğer Ganesha anahtarını almanız için çekmeniz gereken ve suyun altında bulunan bir kola ulaşmanızı sağlayacak bir düğme bulunuyor. Kapıyı açmak için iki anahtarı birden kullanın, bu arada çivili tavana çok dikkat edin. Şimdi yapmanız gereken şey, iki tane Shiva heykelini daha yenmek ve bıraktıkları kılıçları almak. Bu kılıçları, bir üst kattaki Shiva heykeline takarak bir sonraki alana geçiyorsunuz. Temple Ruins neredeyse bitmek üzere. Bu son alandan geri kalan üç Ganesha anahtarını da alın ve bunları kullanarak bölümü geçin.

RIVER GANGES

Dört tekerlekli arabalarla eğlenme zamanı! Bu bölümü ne kadar zamanda bitirmek istediğinize bağlı olarak seçe-



HİNDİSTAN: Güvenilir arabanız sayesinde Ganj Nehri'ni kolayca geçebilirsiniz.

bileceğiniz iki farklı yol var (önce birkaç atlayış yapmanız ve kapıyı açmanız gerekiyor). Bu yollardan sağdaki biraz daha uzun sürüyor. Nehire atlayarak büyük kapıya ulaşın. Aracınızı buradan geçirebilmek için önce araçtan inmeli, iki tane Gate anahtarı bulmalı ve onları tapınağın kalıntılarında kullanarak kapıyı açmalısınız. Ayrıca ikinci Gate anahtarının yakınlarında, aracınızı bataklıktan geçirdikten sonra yola devam edebilmeniz için basmanız gereken başka bir düğme daha var. Buradan sonrası oldukça basit. Akbabalara dikkat edin ve yolun sonundaki büyük su birikintisine dalın. Bölümden çıkmak için şelalenin arkasına doğru yüzün.

Eğer soldaki yolu seçerseniz pek bir sorunla karşılaşmayacaksınız. Yalnızca aracınızı dar yollarda sürerken dikkatli olun. Suya düşerseniz ölürsünüz. Yukarıda anlatılan şekilde bölümü bitirin.


HİNDİSTAN: Kalia'nın mağaralarındaki bilmeceleri çözdükten sonra, bir sonraki hedefinizi belirlemeniz gerekecek: Nevada, Londra veya Güney Pasifik.

CAVES OF KALIYA

Evet, ilk büyük canavarla karşılaşma zamanı geldi. Bu yaratık birinci bölümün sonunda karşınıza çıkıyor. Onunla yüzleşmeye giderken mağaralarda kaybolmanız işten bile değil, bu nedenle yerdeki yaprak desenlerine çok dikkat edin. Bölüme başladığınız yerden sola doğru gidin ve yeşil yaprak desenini izleyin. Bu sizi kobraların olduğu çukura götürecek. Burada çok dikkat edin; çünkü karanlıktaki yılanlar yetmiyormuş gibi bir de yuvarlanan bir kayayla uğraşmanız gerekecek. Bu alanı da temizledikten sonra yokuştan aşağı inin ve büyük yaratıkla karşılaşmaya hazırlanın. En iyi silahınızı kullanarak ateş etmeye başlayın ve bu sırada platformlar arasında sürekli zıplayın. Eğer yanan parçalardan biri size isabet ederse siz de alev alır ve ölürsünüz. Yaratığı öldürdükten sonra etraftaki malzemeleri ve Infada taşını alarak bölümü bitirin. Oyunda bu noktadan sonra bir sonraki maceranızı kendiniz seçiyorsunuz (Nevada, Londra veya Güney Pasifik). Şu durumda Nevada ile devam etmek en uygunu.

Nevada

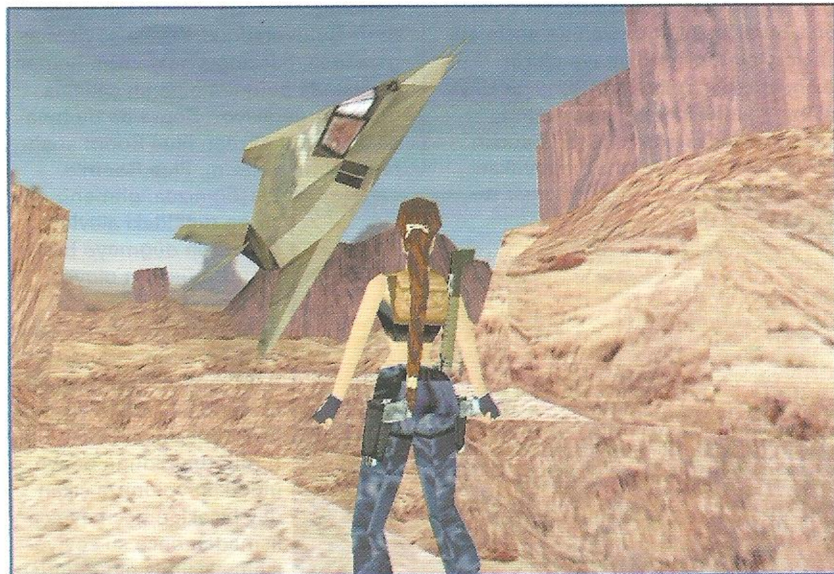
NEVADA DESERT

Akbabaları vurarak ilerlemeye başlayın ve sağdaki kanyonu takip edin. Uçakların geçişinden sonra ilerlemeye devam ederek sağ tarafınızdaki küçük çıkıntıya atlayın. Bu yolu takip ederek kaygan kumların üzerindeki kayanın olduğu yere gelin. Hızla koşarak diğer tarafa atlayın ve su deliğinden aşağı düşün. Suyun dışına çıkana kadar tünelde yüzmeye devam edin sonra da geniş kanyona ulaşın. Sağdan ilerleyerek yolun sonuna kadar gidin. Geçitten karşıya atlayın ve büyük şelaleye gelene kadar ilerleyin. Bu sırada bir grup uçak daha tepenizden geçecek. Sağınızdaki patlatıcıya dikkat edin; çünkü gerekli anahtarı bulduktan sonra onu patlatmak için buraya yeniden gelmeniz gerekiyor. Şelalenin üst kısmına doğru ilerlerken suya düşmemeye çok dikkat edin; çünkü bütün geldiğiniz yoldan bir anda düşüyor ve işe en baştan başlamak zorunda kalıyorsunuz! Büyük bir makinanın yakınında bir düşman sizi bekliyor. Onun işini bitirdikten sonra merdivenle makinanın üzerine çıkın ve su kanalını görebildiğiniz yere gelin. Baraja kadar gelin, suya atlayın ve suyun altında barajın kapılarını açan düğmeyi bulun. Bu açıklıktan yüzerek geçin ve dışarı çıkabilmek için basmanız gereken iki düğmeye basın (bunlar barajın içinde üst kısımda bulunuyorlar). Son olarak da patlatıcının anahtarını alabileceğiniz bir yüksekliğe yükselten düğmeye basın. Bu anahtarla geri dönerek bombayı patlatın ve kanyonda bir delik açın. Bu yeni alana girdiğinizde elektrikli parmaklıklarla, yeni düşmanlarla ve çıngıraklı yılanlarla karşılaşacaksınız. Amacınız dört tekerlekli arabanızı bulmak ve onunla bir çitin üzerinden atlayarak bölümü bitirmek.

HIGH SECURITY COMPOUND

Bölüme başladığınızda silahınız olmadığını göreceksiniz. Ancak endişelenmenize gerek yok çünkü zaten silaha ihtiyacınız da pek olmayacak. Hücrelerden açabildiğiniz kadar fazlasını açın ve içeriden çıkanların muhafızlara


NEVADA: Şelalenin üzerindeki alana çıktığınızda, sakın tekrar aşağıya düşmemeye dikkat edin!


NEVADA: Çöl manzarasını izleyebilirsiniz; ama tepenizde uçan uçakların dikkatinizi dağıtmasına izin vermeyin.


Half-Life


Blood 2


Delta Force


Tomb Raider III


Caesar III


Grim Fandango


Sin


Railroad Tycoon II


Shogo


Hile Kodları

saldırmalarını zevkle izleyin. Kendi hücrenizden kaçtıktan sonra hareketli bloğun olduğu hücreyi bulun ve sizi özgürlüğe taşıyacak olan küçük yolu takip edin. Bölümün geri kalanı çok da zor değil. Sabırlı olmanız ve ilerlerken gördüğünüz her hücreyi açmanız gerekiyor. Muhafızlarla mücadele ederken size yardım etmeleri için diğer tutukluları serbest bırakmazsanız çok fazla dayanamazsınız. Ayrıca bölümün sonlarına doğru, bir muhafızın yanından çaktırmadan geçip bir lazer tuzağını harekete geçirmeniz gereken bir yer var. Silahlarınızı da bölüm ilerledikçe tamamlıyorsunuz (ayrıca Desert Eagle'ı da alacaksınız). Bölümü bitirmek için kamyonun arkasına binin ve Area 51'e doğru yola çıktığınız zaman biraz soluklanın.

AREA 51

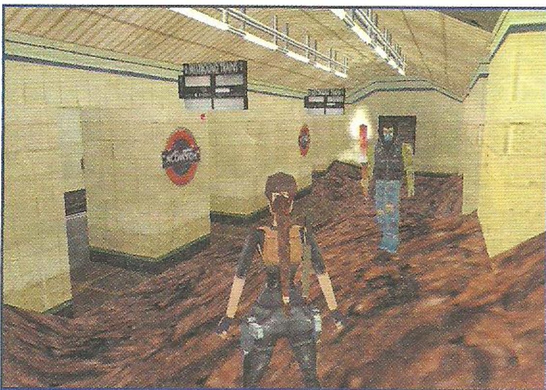
Area 51'i geçmenin yolu, muhafızların alarma ulaşmalarına (ve onu çalıştırmalarına) fırsat vermeden öldürmek. Bölümün başlarında, hareketli bir lazer tuzağını geçmek için Lara'nın zıplayıp eğilmesi gerekiyor. Area 51'de de bazı mahkumlar tutuluyor. Burada da, onları serbest bırakmak ve muhafızları öldürmede size yardım etmelerini sağlamak çok iyi bir taktik. Füze deposundaki muhafızdan Code Clearance Disc'i alın ve onu roket odasındaki terminalde kullanın. Yerdeki lazer tuzaklarına basmamaya dikkat edin, bunlar tepenizdeki makinalı tüfekleri harekete geçiriyor. Bu diski kullanarak bir üst kısma (yani hareketli kayışın üstündeki alana) geçebiliyorsunuz, burada Hangar Access Key sizi bekliyor. Buradan hangar alanına geçin ancak raylara dokunmamaya dikkat edin, yoksa çarpılırsınız. Sonuçta UFO alanına giden kapıları açacaksınız. UFO'nun tepesinde bulunan Launch Code Pass'i ele geçirmek için yukarı çıkmanız gerekiyor. Artık füzeyi ateşleme zamanı! Son derece hızlı bir şekilde ateşleme odasının arka tarafına kaçmanız gerekiyor, yoksa füzenin çıkardığı alevler sizi bir güzel kızartır. Artık ambarın üzerine tırmanabilirsiniz. Muhafızları öldürün ve diğer Code Clearance Disc'i alın. Sonra da bu diski UFO odasında kullanın. Artık UFO'ya tırmanıp Nevada bölümünü bitirebilirsiniz.


LONDRA: Çatılar üzerinde dolaşırken silahlarınızı oldukça sık bir şekilde kullanacaksınız.

Londra

THAMES WHARF

Kendinizi bir anda Londra'nın çatılarında buluyorsunuz. Kısaca söylemek gerekirse, başlangıç noktanızın hemen karşısında bulunan binanın çatısına gitmeniz gerekiyor. Sonra da bu binadaki bir muhafızdan Flue Room anahtarını almanız lazım. Flue Room'a ulaştığınızda, gitmeniz gereken tüneldeki alevleri söndüren düğmeye basmanız mümkün oluyor. Bundan sonra üç tane düğmenin olduğu bir odaya geleceksiniz. Buradaki dördüncü düğme, ilerideki alanlardaki suların alçalıp yükselmesini sağlıyor. Sarı robotun olduğu odaya giderken yolunuza çıkan dev bıçakları geçmeye çalışmadan önce su seviyesinin alçalmış olduğundan emin olun. Sarı robotu, kapalı düğmelerden birinin camını açmak için hareket ettirecek biçimde çelik kapağı oynatmalısınız. Düğmeleri açıp kapadıktan ve oradan oraya atladıktan sonra, gotik görünüşlü katedral gibi bir yapıya geleceksiniz. Dışarı çıkarak yukarı tırmanın. Çıkışa doğru giderken dikenli tellere dikkat edin.


LONDRA: Aldwych'te metro turnikelerinden geçmenin bir yolunu bulmanız gerekiyor. Bulduğunuz bozuk para ile bir bilet alın.

ALDWYCH

Bölümün başlarında dikkatlice hareket ettikten sonra bilet gişelerinden birinin üzerine düşecek ve Maintenance Room anahtarını alacaksınız. Bu anahtarı doğru platforma götürün, kapıyı açın ve içerideki düğmeye basın. Bu düğme ışıkları yakacak ve Maintenance Room'dan çıkarken yerde eski bir bozuk para göreceksiniz. Bu parayı ortadaki bilet gişesine götürün, kullanın ve yerdeki Subway Ticket'ı alın. Bu bilet sayesinde ilerideki turnikelerden geçebileceksiniz. Bölümün geri kalanı son derece zorlu, bu yüzden çok fazla ayrıntıya girmemiz mümkün değil. Masonic Mallet'ı almanız için iki tane Solomon anahtarına ihtiyacınız olduğunu söylemekle yetineceğiz. Aynı odada perdenin arkasındaki Ornate Star'ı almayı da unutmayın. Bütün bunları, metro biletini kullanarak geldiğiniz yeni yere götürün. Sonunda çıkışa ulaşacaksınız.

LUD'S GATE

Oyundaki en zor bölümlerden biri. Serserilerin işini bitirin ve Mısır gibi görünen alana gelin. Birtakım blokları yerinden oynattıktan sonra bu geniş alandan atlayarak çıkabileceğiniz bir konuma

geleceksiniz. Mumyalama sıvısını bulun ve bölümün başına geri dönün. Bu sıvı, koltuğu yerinden oynatarak yeni bir geçit açılmasını sağlıyor. Bu yoldan Underwater Propulsion Vehicle'a (UPV) ulaşıyorsunuz. Bu alanda saklı birçok yararlı eşya var; ayrıca nefes alabilmeniz için hava cepleri de bulunuyor. Muhafızlardan birinden Boiler Room anahtarını alın ve bir sonraki UPV'yi bulun. Su altındaki bazı kolları çektikten ve birçok düşmanla boğuştuktan sonra altlarından ezilmeden geçmeniz gereken pistonlara geleceksiniz. Boiler Room anahtarını kullanın ve UPV'ye geri dönün sonra da yeni açılmış olan kapıdan geçin. Çıkış ve Londra bölümünün son yaratığı sizi bekliyor.

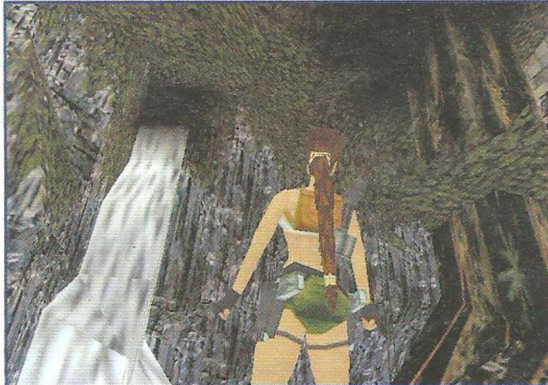
THE CITY

Londra bölümünün son yaratığı ile karşılaşma zamanı geldi çattı! Sophia'yı vurmak için hiç uğraşmayın; çünkü hiçbir silahınız ona zarar veremez. Bunun yerine her zaman hareketli kalın ve lazer atışlarından kaçının. Sophia lazer silahını tekrar doldururken, siz de tırmanışlarınızı ve atlamalarınızı zamanlayın. Çok dikkatli bir şekilde elektrik kutusuna gidin ve onu vurarak aşırı yüklenmesini sağlayın. Bu yüklenme, Sophia'yı sizin yerinize öldürecektir (üzerinde durduğu metal köprüye elektrik veriyor). Sophia'dan çıkan eşyayı aldığınızda, artık Güney Pasifik bölümüne geçebilirsiniz.

Güney Pasifik

COASTAL VILLAGE

Londra'da yaşadıklarınızdan sonra bu bölümler size oldukça basit görünecek. Ormandaki kulübelerin bulunduğu yere ulaşmak için iki farklı yol izleyebilirsiniz. İlk yolda, Smuggler's Key adlı anahtarı bulup (başlangıç noktasının sağ tarafında suyun altında) onu plajdaki büyük kulübede kullanmanız gerekiyor. İkinci yol plajda başlıyor ve bir mağaradan geçerek bir vadiye ulaşıyorsunuz. Burada, diğer yola bağlanmak için üç tane Serpent Stone bulmanız gerekiyor. Bu noktadan itibaren köyün diğer yarısına ulaşmanızı sağlayan dev kum çukurunun yakınındaki düğmeyi bulun. Ağaçtaki eve tırmanarak alev tuzağından geçmenizi sağlayan düğmeyi bulun (bu düğme başka bir ağaç evinde) ve suyun içindeki kapıyı açan kolu döndürün. Bu kapıdan da geçerek son ağaç evine ve bölümün çıkışına ulaşın.


GÜNEY PASİFİK: Kıyıdaki köyde, ormandaki kulübelere ulaşmak için hangi yolu seçmenizin daha iyi olacağına karar vermeniz gerekecek.

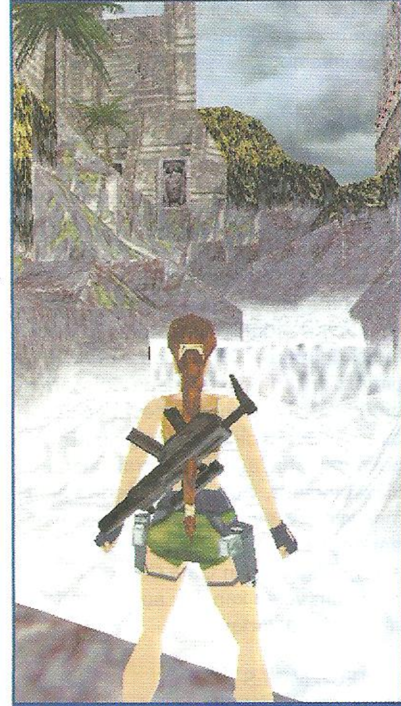

GÜNEY PASİFİK: Uçağın düştüğü bölümü bitirmek için iki tane anahtar bulmanız gerekiyor.

CRASH SITE

Dev kum çukurundan geçebilmek için Swamp Map'i kullanın. Kaza yapmış uçağa doğru giderken yolda birkaç yırtıcı kuşla karşılaşacaksınız. İki tane anahtar bulmanız gerekiyor. Bunlardan ilki (Commander Bishop) T-Rex alanında ve ikincisi de (Tuckerman) piranhaların bulunduğu nehirin diğer tarafındaki odada bulunuyor. Uzaktan ateş ederek kuşun cesedini ağaçlardan suya düşürün, böylece piranhaları kendinizden uzaklaştırmış olursunuz. İki anahtarı da aldıktan sonra oldukça zorlu bazı atlayışlar yaparak uçağın üstüne çıkmanız gerekiyor. Uçağın kabinindeki iki düğmeye de basın, arka kısımdaki büyük silahı yerinden çıkarın. Bölümün çıkışını tıkayan duvarı parçalamak için de bu büyük silahtan yararlanın.

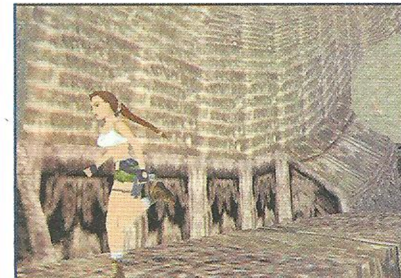
MADUBU GORGE

Azgın nehirde rafting yapma zamanı! Suya düşmemeye dikkat edin, yoksa ölümünüz çok acı olur. İki kayaktan birini seçmeniz ve nehrin sonundaki dev tıpaya kadar gitmeniz gerekiyor. Burada, açıklıklardan birine doğru giderek kayaktan inebilirsiniz. Bu noktadan itibaren çok dikkatli bir şekilde atlamanız, tırmanmanız ve akıntıya karşı gitmeniz (tabii ki düşmeden) gerekiyor. Sizi bir düğmeye basabileceğiniz bir alana götüren sallanan bir ipe geleceksiniz. İşte bu düğme dev tıpayı açıyor. Tıpa yerinden kalktıktan sonra kayağınıza geri atlayın ve yeni alana doğru kürek çekin. Suyun altındaki düğmeye bastığınızda bir sonraki bölüme geçiyorsunuz.


GÜNEY PASİFİK: Madubu Gorge'da nehirde biraz kürek çekeceksiniz.

TEMPLE OF PUNA

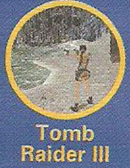
Güney Pasifik'in büyük yaratığıyla karşılaşacağınız bölüme ulaştınız. Zehirli oklardan kaçarak dev gibi bıçaklardan oluşan tuzağa gelin. Atlayışlarınızı iyi zamanlayın ve bir sonraki alana geçmenizi sağlayan dört düğmeye basın. Tavandaki bıçakları durdurmak için bloğu yerinden oynatın ve son yaratıkla karşılaşmak için düğmelere basın. Onu etkisiz


GÜNEY PASİFİK: Puna Tapınağı'nda birçok ölümcül tuzaktan kaçınmanız gerekecek.





















hale getirip bıraktığı eşyayı alın. Artık oyunun son bölümü olan Antarktika'ya geçebilirsiniz.

Antarktika

ANTARCTICA

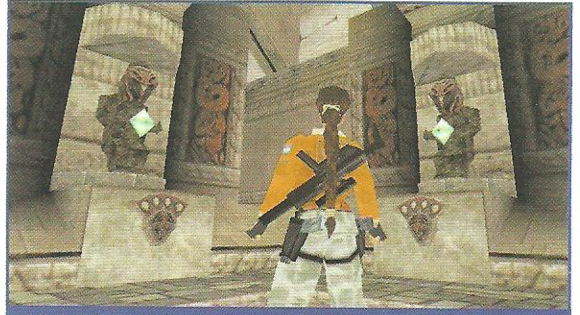
Öğreneceğiniz ilk şey, buz gibi suya atlamanın veya düşmenin canınızı acıtacağı olmalı. Bu yüzden dikkatli olun. Büyük tankerin diğer tarafına geçin ve uzun bir atlayışla tankere binin. Yukarıdaki tipleri öldürüp tankerdeki sarı botu aşağı indirin. Tankerden inerek bota binin. Tankerin çevresinden dolaşarak bütün kanal boyunca ilerleyin ve sağ tarafa atlayabildiğiniz yere gelin. Bu noktadan atlayarak bir sonraki alana ulaşabilirsiniz. Gücü tekrar yerine getirmek için levyeyi bulmalı ve gaz vanalarını doğru şekilde çevirmelisiniz. Güç geri geldiği zaman Gate Control anahtarını alın ve su kanalını açarak botla çıkışa doğru ilerleyin.

RX-TECH MINES

Maden arabası kullanma zamanı! Ortadaki arabayla başladığınız zaman az ileride levyeyi bulacaksınız. Bunu, ana maden arabası alanındaki Lead Acid Battery'yi almakta kullanıyorsunuz. Sonra en alttaki maden arabasına atlayın; az sonra suyun altında Winch Starter'ı göreceksiniz. Elinizde Battery ve Winch Starter'la birlikte en üstteki maden arabasına binin ve dışarı çıkıp bu iki eşyayı kullanabildiğiniz yere gelin. Böylece sarı denizaltıyı suya indirebileceksiniz. Bölümün sonuna erişmek için buzlu sularda dikkatli bir şekilde ilerlemeniz gerekecek.

LOST CITY OF TINNOS

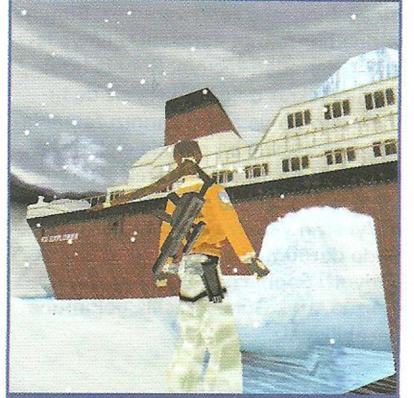
İlk Uli anahtarını bulun ve düğmelerden oluşan bilmeceye ulaşın. Şifre şöyle (soldan sağa): İlk iki düğme açık, sonraki iki tanesi kapalı, son düğme de açık. Yeni geldiğiniz yerde saldıran arıları atlatın ve sallanan meşaleleri geçin. Birtakım oda bilmecelerini çözdükten ve kötü adamları öldürdükten sonra dört farklı çıkışı olan bir odaya geleceksiniz. Bu toplam dört farklı bölgenin her birinden birer Oceanic Mask sağlamanız gerekiyor. Bu alanın ortasındaki güç ışınını kapatmak için bu dört maskeyi ve başka bir Uli anahtarını beraber kullanmanız gerekiyor. Işın etkisiz hale gelince deliğe atlayarak bölümü bitirin.

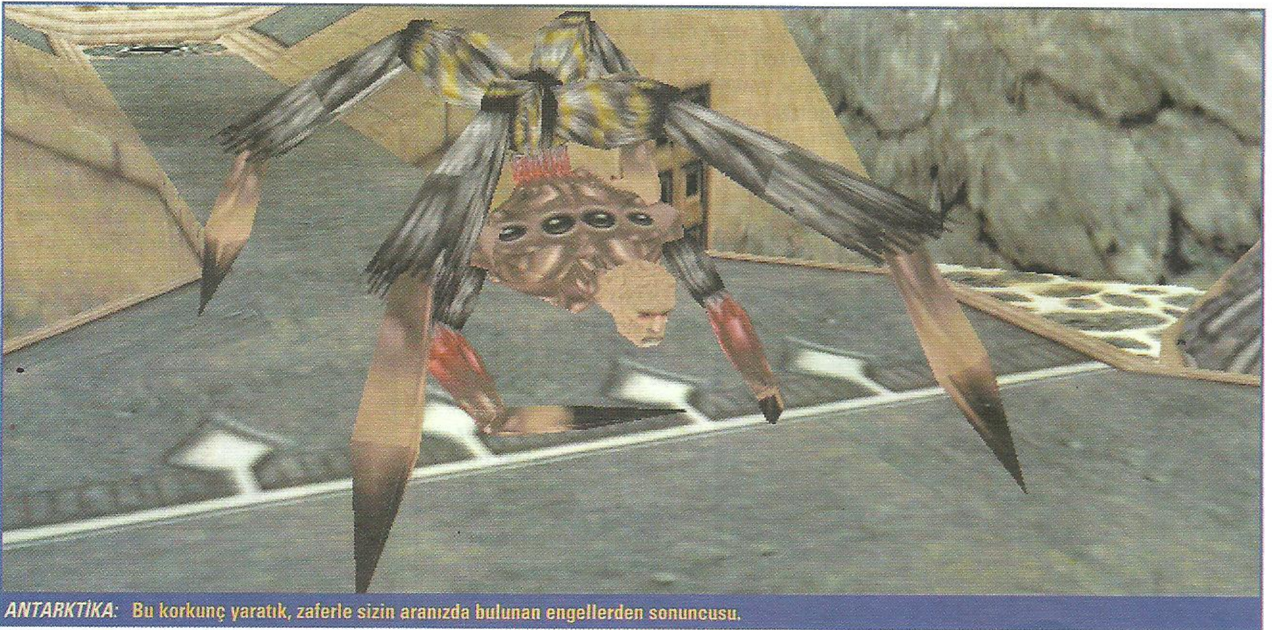

ANTARKTİKA: Tinnos adlı kayıp şehir, çözmeniz gereken bilmecelerle dolu. Düğmelerden oluşan bilmeceye ulaşmak için Uli anahtarını bulun.

METEORITE CAVERN

Son bölüme geldiniz. Çukurdan çıkmaya çalışmadan önce dönüşüm geçirmiş örümcek şeklindeki canavarı yenmeniz gerekiyor. En güçlü silahınızı çıkarın (eğer varsa Desert Eagle) ve örümceği sürekli vurarak afallatın. Örümcekle aranızda belli bir mesafe bulundurun, yoksa sizi anında öldüren bir lazer ışını atıyor. Örümcek hareketsiz kaldığında koridorlardan birine dalarak oradaki eşyayı alın ve örümcek uyanmadan önce geri dönün. Dört eşyayı da alana kadar bunları tekrarlayın. Artık örümceği öldürebilirsiniz. İşini bitirdikten sonra çukurdan çıkın ve geri kalan birkaç muhafızı da öldürerek zafere ulaşın. PCG

HALA TAKILIYOR MUSUNUZ? O HALDE SAYFA 75'DEKİ HİLELERE BİR GÖZ ATIN


ANTARKTİKA: Tankerin güvertesine çıktığınızda, sarı botu bulmanız gerekiyor.


ANTARKTİKA: Bu korkunç yaratık, zaferle sizin aranızda bulunan engellerden sonuncusu.

Caesar III

Mükemmel bir Roma şehri kurmak için bilmeniz gereken her şey, oyundaki yapıların tamamını içeren bu eşsiz rehberde. Gel, gör, yen!

Refah = Güç!

Belediye Başkanı olarak, terfi etmek ve İmparator'un artan desteğini kazanmak için her bir görevde belirli rating değerlerine ulaşmalısınız. Bu rating'ler, Barış, Refah, Kültür ve İmparatorluk Desteği. Bunlardan en önemlisi, Refah (prosperity). Refah yoksa paranız çabucak biter, şehirleriniz kötüye gider, halkınız isyan edebilir ve de İmparator aleyhinize dönebilir.

Öncelikle yapacağınız şey, nakit girdisi bakımından iyi bir durum sağlamak. İlk aylarda yurttaşlarınız detaylı bir tarlalar, tahıl ambarları, depolar ve pazar yerleri sistemi gereksinmezler, onlar çadır şehirlere göç edecek ve yiyecek bulma derdinde olacaklar. Yol ağları, yerleşim bölgeleri, yangınları ve suçu önlemek için karakollar, yapıların bakımını yapmak için mühendisler ve tanrıların arkanızda olması için yeterince tapınak kurmalısınız. Üretim fazlanız olursa, bunu ticaret yolları yaratma çalışmalarında kullanın. Kara geçince, bu fazladan parayı şehrinizi geliştirmek için kullanın.

Refahın yaklaşık %90'ı, yerleşim kalitesi esas alınarak hesaplanıyor ve elinizdeki en iyi yerleşimin yardımıyla tepeye vuruyor. Diyelim ki şehrinizde bir 'Grand Insulae' var, bu durumda Refah, %60 tavanına ulaşır.

Toplam ratinginizi ulaşılması güç ama arzu edilen %100 hedefine çıkarmak için çok az bir lüks yerleşimlere ihtiyacınız var. %0-5 çadırlardan, %80-85 küçük yerleşimlerden ve %20 lüks köşklerden oluşan bir şehir, sihirli %100 ratinge ulaşabilir.

Tabii Caesar III'ün hassas dengeler sisteminde, bir yapının gelişmesi yer aldığı yerin çevresinin çekiciliğine bağlı. Buradan yola çıkarak oyundaki tüm yapıların alfebetik bir listesi yanında bunların maliyetlerine, konumlarına ve çekicilik üzerindeki etkilerine ait bilgileri derledik. Oyundaki tüm yapılar için geliştirme/çekicilik formüllerini ilk olarak çözerek bize bir başlama noktası veren, Caesar III uzmanı Dan Ban'e teşekkür ederiz.

Yapılar

Academy (Akademi)

YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet.
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: 30
YAPIM MALİYETİ: 100 dn.
DİĞER: Eğitim sağlar; Kültür ratingini kısmen yükseltir.

Actors' Colony (Aktörler Kolonisi)

YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok az olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: 5
YAPIM MALİYETİ: 50 dn.
DİĞER: Şehirdeki eğlenceyi artırır; tiyatrolar ve amfiteatrlar için personel sağlar.
NOT: Actors' Colony'i tiyatronun yakınına inşa etmek mantıklı gibi görünse de, aslında biraz uzak bir mesafeye konumlanırsa daha yüksek bir eğlence değeri sağlar. Bu durumda aktörler çalıştıkları yere ulaşmak için yol gitmek zorundadır ki teorinin kaynağı da bu. İşe giderken, Roma Senatosuyla dalga geçtikleri ve Sezar'ı canlandırdıkları ezber parçalarıyla ve taklit gösterileriyle insanları eğlendiririrler.

Amphitheater (Amfiteatr)

YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: 12
YAPIM MALİYETİ: 100 dn.
DİĞER: Eğlence ratingini hatrı sayılır oranda yükseltir; gladyatörlere ve aktörlere iş sağlar.

Aqueduct (Su Kemeri)

YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Hayır
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Yok
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok (su, kimsenin yardımı olmadan da gayet güzel akar)
YAPIM MALİYETİ: Her bir parça için 8 dn.
DİĞER: Reservoir'ları (Sarnıç) birbirine bağlar; su kaynağından yararlanma imkanını artırır.

Barbershop (Berber)

YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok az olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: 2
YAPIM MALİYETİ: 25 dn.
DİĞER: Oldukça geniş bir alanda sağlık kalitesini bir parça yükseltir..

Barracks (Kışla)

YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz (askerler gürültü yapmaya ve her fırsatta içmeye eğilimliler)
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 150 dn.
DİĞER: Genel güvenliği artırır; kalelerin asker alımı yapmasını sağlar.

Bath House (Hamam)

YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 50 dn.
DİĞER: Oldukça geniş bir alanda sağlığın orta düzeyde yükselmesini sağlar.

Low Bridge (Alçak Köprü)

YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Hayır
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Yok
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: Her bir parça için 40 dn.
DİĞER: Trafik akışını kolaylaştırır ama gemilerin geçişini engeller.

Ship Bridge (Gemi Köprüsü)

YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Hayır
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Yok
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: Her bir parça için 100 dn.
DİĞER: Trafik ve ithalat/ihracat ticaretini kolaylaştırır; gemilerin geçmesine izin verir.

Clay Pit (Kil Ocağı)

YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok az olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 40 dn.
DİĞER: Sanayi için iyi bir yatırım; çömlekçilik için ham madde sağlar.

Chariot Maker (Araba Atelyesi)

YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 75 dn.

DİĞER: Hipodromdaki yarışlar için araç sağlar.

Colesium (Kolezyum)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 25
YAPIM MALİYETİ: 500 dn.
DİĞER: Geniş bir alanda eğlence düzeyini yükseltir; aslan eğiticilerine ve gladyatörlere iş sağlar.

Dock (Liman)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok olumsuz (pis kokulu balıklar ve kaba denizciler!)
İŞÇİ KAPASİTESİ: 12
YAPIM MALİYETİ: 100 dn.
DİĞER: Denizaşırı ticaret için gerekir.

Doctor's Clinic (Klinik)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Yok
İŞÇİ KAPASİTESİ: 5
YAPIM MALİYETİ: 30 dn.
DİĞER: Genel sağlığı artırır; hastalıkları önlemede yardım eder; en yakın semtte veba tehlikesini ortadan kaldırır.

Engineer's Post (Mühendis Odası)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Yok
İŞÇİ KAPASİTESİ: 5
YAPIM MALİYETİ: 30 dn.
DİĞER: Binaları onararak bakımını sağlar.

Farm Fruit (Çiftlik Meyve)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok az olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 40 dn.
DİĞER: Yurtiçi tüketim ve ihracat için başlıca besin kaynağı.

Farm Olives (Çiftlik Zeytin)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok az olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 40 dn.
DİĞER: Zeytin yağı sektörü için ham madde; zaman zaman değerli bir ticari meta (Ayrıca Sezar da bunu sever. Bilirsiniz işte, o nefis salatalar).

Farm Pigs (Çiftlik Domuz)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz (hiç sıcak bir günde bir domuzu kokladınız mı?)
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 40 dn.
DİĞER: Üretim; özellikle yerel tüketim için besin kaynağı.

Farm Vegetables (Çiftlik Sebze)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok az olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 40 dn.
DİĞER: Üretim; yerel tüketim için besin kaynağı.

Farm Vineyard (Çiftlik Üzüm)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet.
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok az olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 40 dn.
DİĞER: Üretim; şarap için ham madde.

Farm Wheat (Çiftlik Buğday)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok az olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 40 dn.
DİĞER: Üretim; en fazla kullanım alanı olan ve en verimli besin kaynağı.

Fort (Kale)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Hayır (Askerler nereye gerekirse oraya düzgün adım ilerleyebilirler ama önceden belirlenemeyen bir devriye rotasını takip ederek)
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Son derece olumsuz (herkes bir kalenin sunduğu korumayı ister ama sadece ayak takımı onun gölgesinde yaşamak ister)
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: 1,000 dn.
DİĞER: Güvenlik; kohortlar (eski Roma'nın piyade taburları) için üs.

Forum (Forum)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: 6
YAPIM MALİYETİ: 75 dn.
DİĞER: İdari yapı; vergileri toplar

Fountain (Çeşme)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Hayır
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok azla orta derece arasında değişir
İŞÇİ KAPASİTESİ: 4
YAPIM MALİYETİ: 15 dn.
DİĞER: Her tür barınak için en çok istenen su kaynağı.

Garden (Bahçe)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Hayır
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: 12 dn.
DİĞER: Mühendislik; Prefecture'ların (yangın ve suçları önlemek için kurulan yapılar), pazarların, vs. negatif çekicilik etkisini dengeleyebilir.

Gatehouse (Sur Kapısı)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Hayır ama yoldan uzak yerlere kurmanın pek bir anlamı yok
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: 100 dn.
DİĞER: Güvenlik; duvarlar boyunca geçit sağlar; bazen yurttaşların rutin yürüyüşlerinin kısalmasını sağlar (söz gelimi bazıları karşıya geçmek yerine geri döneceklerdir).

Gladiator School (Gladyatör Okulu)



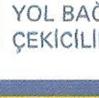
YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz (çok fazla çalışma ve çınlama gürültüsü)
İŞÇİ KAPASİTESİ: 8
YAPIM MALİYETİ: 75 dn.
DİĞER: Eğlence; amfiteatr ve kolezyumdaki gösteriler için "ham madde" sağlar.

Governer's House (Valinin Evi)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: 150 dn.
DİĞER: Yönetim.

Governer's Villa (Valinin Villası)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ:























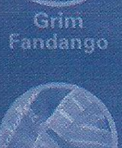




















Çok olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: 400 dn.
DİĞER: Yönetim.

Governer's Palace (Valinin Sarayı)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Son derece olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: 700 dn.
DİĞER: Yönetim.

Granary (Tahıl Ambarı)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 6
YAPIM MALİYETİ: 100 dn.
DİĞER: Sanayi; yerel tüketim ve ticaret için yiyecek depolar.

Hippodrome (Hipodrom)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 150
YAPIM MALİYETİ: 2,500 dn.
DİĞER: Şehrin büyük bölümüne eğlence etkisi; charioteer yani yarış arabası sürücülerine ihtiyaç vardır.

Hospital (Hastane)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok az olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 30
YAPIM MALİYETİ: 300 dn.
DİĞER: Sağlık; salgın hastalıklardan korunmaya yardım eder ya da hasarlarını büyük ölçüde azaltır.

Iron Mine (Demir Madeni)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 50 dn.
DİĞER: Sanayi; silahlar için ham madde sağlar.

Library (Kütüphane)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: 20
YAPIM MALİYETİ: 75 dn.
DİĞER: Eğitim sağlar, bu da Kültür ratingini yükseltir.

Lion Pit (Aslan Çukuru)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 8
YAPIM MALİYETİ: 75 dn.
DİĞER: Eğlence; kolezyumu besler.

Marble Quarry (Mermer Ocağı)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 50 dn.
DİĞER: Sanayi; oracle (kahin evleri) ve büyük tapınak binaları yapılmasını mümkün kılar; iyi bir ticari meta.

Market (Pazar)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok az olumsuz (koku, keşmekeş ve gürültü)
İŞÇİ KAPASİTESİ: 5
YAPIM MALİYETİ: 40 dn.
DİĞER: Üretim; evlere ürün dağıtır.

Military Academy (Askeri Akademi)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 20
YAPIM MALİYETİ: 1,000 dn.
DİĞER: Güvenlik; burada eğitilen askerler daha iyi disipline olmuştur ve emirlere daha hızlı cevap verir.

Mission Post (Misyoner Odası)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Hayır
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 20
YAPIM MALİYETİ: 100 dn.
DİĞER: Diplomasi ve eğitim; azgın yerlileri sakinleştirir.

Oracle (Kahin Evi)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: 200 dn., 2 birim mermer (marble)
DİĞER: Din; bir kerede tüm tanrıları sakinleştirir ve Kültür ratingi yükseltir.

Plaza (Meydan)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Yol üzerine kurulur
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: 15 dn.
DİĞER: Mühendislik; civardaki tüm yerleşmelerin çekiciliğini artırır.

Prefecture (Karakol)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok az olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 6
YAPIM MALİYETİ: 30 dn.
DİĞER: Güvenlik; devriye gezen memurlar suç oranının yükselmesini ve yangın çıkmasını önler.

Reservoir (Sarnıç)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Hayır
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: 80 dn.
DİĞER: Şehrin su kaynağını kontrol altında tutar ve tesisat sistemlerine, su kemerlerine, çeşmelere su verir.

School (Okul)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok az olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 50 dn.
DİĞER: Temel eğitim; Kültür ratingini geliştirir.

Senate (Senato)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Son derece olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: 30
YAPIM MALİYETİ: 400 dn.
DİĞER: Forum'un topladığından daha geniş bir alanda vergi toplar; siyasi istikrar sağlar.

Shipyard (Tersane)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Son derece olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 100 dn.
DİĞER: Sanayi; balıkçı tekneleri

yapar.

Statue, Small (Heykel, Küçük)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Hayır
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok az olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: 12 dn.
DİĞER: İdari; civarda çekiciliği artırır.

Statue, Medium (Heykel, Orta)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Hayır
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: 60 dn.
DİĞER: İdari; civardaki çekiciliği göze çarpacak derecede artırır.

Statue, Large (Heykel, Büyük)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Hayır
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Son derece olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: 150 dn.
DİĞER: İdari; civardaki çekiciliği göze çarpacak derecede artırır.

Temple, Small (Tapınak, Küçük)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: 2
YAPIM MALİYETİ: 50 dn.
DİĞER: Dini; hangi tanrıya adanmışsa onun kızgınlığını yatıştırır; genel Kültür ratingini yükseltir.

Temple, Large (Tapınak, Büyük)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Son derece olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: 5
YAPIM MALİYETİ: 150 dn., iki birim mermer
DİĞER: Dini; bir tanrının kızgınlığını büyük ölçüde yatıştırır; Kültür ratingini yükseltir.

Theater (Tiyatro)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok az olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: 8
YAPIM MALİYETİ: 50 dn.
DİĞER: Kültür ratingini yükseltir, nüfusunuzun yaklaşık dörtte biri için Eğlence sağlar; bir Actors' School gerektirir.

Timber Yard (Hızarane)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet.
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 40 dn.
DİĞER: Sanayi; yerleşmeleri geliştirmeye yarayan mobilyacılık için ham madde sağlar.

Tower (Kule)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Yüksek derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 6
YAPIM MALİYETİ: 150 dn.
DİĞER: Mali güvenlik. Yol bağlantısına sahip kuleler, kendi nöbetçilerini oluşturacaktır ve bunu diğer askeri insan gücü kaynaklarınızı azaltmadan yapacaktır. Hatta bir kaç turn sonra buraya balista bile yerleştirecektir. Topçu birliğiniz bir Kartaca filini bile durduracak kapasitededir. Düzenli aralıklarla yerleştirilmiş kulelerle desteklenen çift kalınlıkta ki bir duvar güçlü bir ilk savunma hattıdır.

Triumphal Arch (Zafer Takı)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Hayır
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok olumlu
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: Yok
DİĞER: Triumphal Arch Sezar'ın Şeref Madalyasına denktir, bu sadece onun gözdelerinden biri olduğunuzu göstermez, aynı zamanda şehrinize büyük bir prestij de kazandırır. Bu, tüm vatandaşlarınızın sizinle ve yarattığınız şehirle gurur duyması anlamına gelir.

Wall (Duvar, Tek yada Çift)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Hayır
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Yok
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: Her bir parça için 12 dn.
DİĞER: Tek sıra duvar, kurtlar, aslanlar ve diğer düşman vahşi hayvanları uzak tutar ve barbarların her zamanki akınlarına karşı belirli bir ölçüde korunma sağlar. Öte yandan, askeri açıdan ancak bir engel olabilir, vaktinde toparlanabilmeniz için zaman kazandırır ama gerçekten kararlı bir saldırıya uzun süre karşı koruyamaz. Düzenli olarak kulelerle bölünmüş çift sıra duvar, gerçekten sağlam bir savunma sağlar ve eğer yeterince balista ile doluysa "düzenli" ordunuzdan yardım almadan da bir saldırıyı geri püskürtmeye yetebilirler.

Warehouse (Ambar)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 6
YAPIM MALİYETİ: 70 dn.
DİĞER: İhraç edilecek (ya da İmparatora gönderilecek) malları depolar ve ithal mallar buraya gelir.

Well (Kuyu)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Hayır
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Çok az olumsuz (bir çok insan su ihtiyacını çeşmeden karşılamayı tercih edecektir)
İŞÇİ KAPASİTESİ: Yok
YAPIM MALİYETİ: 5 dn.
DİĞER: Kuyular, gecekondu bölgelerinin ilk zonlarını yaşanabilir kılmaya yeterlidir; su olsun da nasıl olursa olsun. Ama çadır sakinlerinin daha zengin bir konuma gelişmesi için çeşmeler gerekir.

Wharf (İskele)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Oldukça olumsuz, insanlar için burada çalışmak sorun değil ama üç kareden daha yakın bir yerde oturmak istemezler.
İŞÇİ KAPASİTESİ: 6
YAPIM MALİYETİ: 60 dn.
DİĞER: Sanayi; balıkçık teknelerinize hizmet verir.

Workshop Furniture (Atelye, Mobilya)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 40 dn.
DİĞER: Odunun Kereste Deposu'ndan çıkıp mobilyaya dönüşme işi.

Workshop Oil (Atelye, Yağ)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 50 dn.
DİĞER: Sanayi; Zeytin Bahçelerinden, ithal edilebilen ve yerel olarak da kullanılabilen zeytin yağının üretimi.





















Workshop Pottery (Atelye, Çömlekçilik)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 40 dn.
DİĞER: Sanayi; topraktan çıkartılan kili çömleğe dönüştürür. Konutları geliştikçe, vatandaşlarınız daha çok çömlek kullanacak.

Workshop Weapon (Atelye, Silah)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 50 dn.
DİĞER: Sanayi; demiri silaha dönüştürür. Silahlar olmadan lejyon üretemezsiniz, çünkü kışladaki acemi erleri silahlandıramazsınız. Demir madenleri olmayan alanlarda, en kısa sürede ithalat yolları kurun.

Workshop Wine (Atelye, Şarap)



YOL BAĞLANTISI GEREKLİ Mİ? Evet
ÇEKİCİLİK ETKİSİ: Orta derecede olumsuz
İŞÇİ KAPASİTESİ: 10
YAPIM MALİYETİ: 45 dn.
DİĞER: Sanayi; üzümden şarap imal eder. İmparator şarabı seviyor ve sık sık vergi olarak karşılamakta zorlanacağınız miktarlarda istiyor. "Stockpile" fonksiyonu ile şarabı elden geldiğince çabuk biriktirin.

Konutlar

İlk göçmenleriniz boş bir arazi parçası bulup buraya hemen bir çadır kuaracak. Ama şehrinizin vergiler, prestij ve İmparatorluk desteği bakımından iyi koşullara ulaşması için daha iyi yerleşimler gerekir. Her şehirde mümkün olan 18 yerleşim düzeyi vardır. Yukarıda yapılar için kullandığımız sıralamadan farklı olarak bunlar en fakirinden en zenginine doğru sıralandı. "Ebat" gerekli harita karesi sayısını belirtiyor; "MaxPop" belli büyüklükteki bir konutta yaşayabilecek maksimum insan sayısını veriyor; "MaxProsp" belirli bir konut tipinin oluşturulabileceği en yüksek Prosperity (refah) düzeyini gösteriyor.

Tent Small (Küçük Çadır)



EBAT: 1x1 ya da 2x2
MAXPOP: 5 ya da 20
MAXPROSP: 5
GEREKENLER: Yok

Tent Large (Büyük Çadır)



EBAT: 1x1 ya da 2x2
MAXPOP: 7 ya da 28
MAXPROSP: 10
GEREKENLER: Sadece ana bir su kaynağı (bir kuyu)

Shack Small (Küçük Kulübe)



EBAT: 1x1 ya da 2x2
MAXPOP: 11 ya da 44
MAXPROSP: 20
GEREKENLER: Market'ten en az bir çeşit yitecek

Shack Large (Büyük Kulübe)



EBAT: 1x1 ya da 2x2
MAXPOP: 11 ya da 44
MAXPROSP: 20
GEREKENLER: En az bir tanrının tapınağına ulaşım

Hovel Small (Küçük Mezbele)



EBAT: 1x1 ya da 2x2
MAXPOP: 13 ya da 52
MAXPROSP: 25
GEREKENLER: Çeşmeye ulaşım

Hovel Large (Büyük Mezbele)



EBAT: 1x1 ya da 2x2
MAXPOP: 15 ya da 60
MAXPROSP: 30
GEREKENLER: Tiyatroya ulaşım

Casa Small (Küçük Ev)



EBAT: 1x1 ya da 2x2
MAXPOP: 17 ya da 68
MAXPROSP: 35
GEREKENLER: Temel eğitime ulaşım (okul ya da kütüphane)

Casa, Large



EBAT: 1x1 ya da 2x2
MAXPOP: 19 ya da 76
MAXPROSP: 40
GEREKENLER: Bir marketten çömlek; bir Hamam'a ulaşım

Insulae, Small



EBAT: 1x1 ya da 2x2
MAXPOP: 19 ya da 76
MAXPROSP: 45
GEREKENLER: Daha iyi eğlence (Amphiteatra ulaşım)

Insulae Medium (Orta Apartman)



EBAT: 1x1 ya da 2x2
MAXPOP: 20 ya da 80
MAXPROSP: 50
GEREKENLER: Kliniğe ulaşım; Marketten mobilya

Insulae Grand (Büyük Apartman)



EBAT: 1x1 ya da 2x2
MAXPOP: 21 ya da 84
MAXPROSP: 60
GEREKENLER: İki çeşit yiyecek; daha iyi derecede eğlenceye ulaşım (kolezyum)

Villa Small (Küçük Villa)



EBAT: 2x2 sadece
MAXPOP: 40
MAXPROSP: 65
GEREKENLER: Market ulaşımı ve sürekli şarap stoğu

Villa Medium (Orta Villa)



EBAT: 2x2 sadece
MAXPOP: 42
MAXPROSP: 70
GEREKENLER: Hastaneye ulaşım

Villa Large, (Büyük Villa)



EBAT: 3x3 sadece
MAXPOP: 90
MAXPROSP: 75
GEREKENLER: Akademi

Villa Grand (Yüksek Villa)



EBAT: 3x3 sadece
MAXPOP: 90
MAXPROSP: 80
GEREKENLER: Üç çeşit yiyecek; üç tanrının tapınaklarına yakınlık

Palace Small (Küçük Saray)



EBAT: 3x3 only
MAXPOP: 106
MAXPROSP: 85
GEREKENLER: İki tip şarap

Palace Medium (Orta Saray)



EBAT: 3x3 sadece
MAXPOP: 108
MAXPROSP: 90
GEREKENLER: Maksimum eğlence (Hipodrom)

Palace Large (Büyük Saray)



EBAT: 4x4 sadece
MAXPOP: 200
MAXPROSP: 95
GEREKENLER: Dört tanrının himayesi; yiyecek ve şarap çeşitliliği; maksimum eğlence

Palace, Luxury



EBAT: 4x4
MAXPOP: 4x4 sadece
MAXPROSP: 100
GEREKENLER: Varolan hizmetlerin tümü; tüm tanrıların himayesi; maksimum eğlence PCG



Kali Software ile 14400 bps hızındaki bir bağlantıyla bile on-line bütün multiplayer oyunlarını TruNet Kali Server'ına bağlanarak oynayabilirsiniz. Sadece TruNet abonesi olmanız ve Kali Software 'i (20 $) almanız gerekiyor.

Türkiye'deki ilk ve tek Kali Server **TruNet** tarafından

AÇILDI !

KAMPANYA

TruNet Dial-up Erişim Seçenekleri
1Ay Sınırsız..............................29$
3 Ay Sınırsız.............................79$ (1 Ay Bedava)
6 Ay Sınırsız.............................149$ (2 Ay Bedava)
1 Yıl Sınırsız............................279$ (3 Ay Bedava)
Fiyatlarımıza K.D.V dahil değildir.

TruNet Dial-up Kulanıcılarına Tanınan Hizmetler
Bütün hatlar 56 K
4 Adet e-mail adresi
5 MB WEB alanı
FTP, NEWS

0 216 327 79 77

Grim Fandango

LucasArts'ın en son adventure'u fena halde kafayı yedirebilir ama sonsuza dek Ölüler Diyarı'nda kalmak zorunda değilsiniz. Tek yapmanız gereken, verdiğimiz tam çözümü adım adım izlemek.

Birinci Yıl

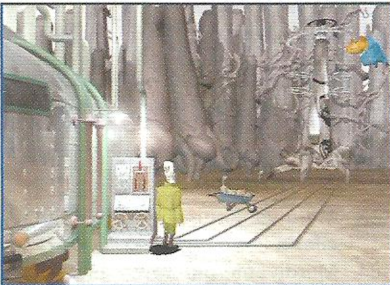
1. Posta tüpüne bakın ve notu alın.
2. Masadan oyun kartı destesini alın.
3. Kartları Eva'nın masasındaki delgeçle kullanın.
4. Asansörle garaja inin.
5. Garajın arka tarafına gidin ve Glottis'le, iş emrini almak için arabaların çok küçük olduğundan bahsedin.
6. Tekrar asansörle yukarı çıkın ve emri Eva'ya gösterin.
7. Eva'nın masasının karşısındaki asansörle ana lobiye geçin.
8. Koridorun sonundaki çift kanatlı kapıyı kullanarak binadan çıkın.
9. Merdivenlerden inin ve soldaki dar sokağa girin.
10. Sokağın sonunda, düğümlü ipi kullanarak pencere pervazına tırmanın.
11. Açık pencereden Don'ın ofisine girin.
12. Bilgisayar terminalini kullanarak mesajı değiştirin, böylece Eva'ya Don'ın evraklarını imzalama yetkisi verilir.
13. İş emrini Eva'ya götürün, o da imzalasın.
14. Lokantada, Bruno'yu çıkarmak için yerdeki nesnenin üzerinde tırpanı kullanın.
15. Lobiye dönün ve Tüp Değiştirici'nin görevlisi ile görüşün.
16. Binadan ayrılın ve panayıra gidin.
17. İlk standdan biraz ekmek alın.
18. Baloncu palyaçoyla konuşun ve mutlaka şişmiş bir hayvan balonu ve bir kaç ölü kurtçuk alın (boş balonlar).
19. Lobiye geri dönün ve sağdaki paketleme odasına girin.
20. 'Ölü kurtçuklar'dan birini sağdaki ağızdan, diğerini soldaki ağızdan paketleme maddesiyle doldurun.
21. Tekrar ofisinize çıkın.
22. Doldurduğunuz balonların ikisini de mesaj tüpüne koyun.
23. Lobiye dönün ve çift kanatlı kapının sağında bulunan Tüp odasına gidin.
24. Duvardan yangın söndürücüyü alın.
25. Tüp Değiştirici'nin üzerindeki metal kapının mandalını çevirin.
26. Odayı terkedin ve Tüp Değiştirici'nin görevlisi çıktıktan sonra geri dönün.
27. Üzerinde zımbayla açılmış delikler olan oyun kartını Kırmızı tüpün kenar boşluğunda kullanın.
28. Meche ile konuşun.
29. Ofisinizden çıkın ve Eva'nın masasına doğru yürüyün.
30. Kapıyı çalın ve penceredeki gölgeye Department of Death'de pis işler döndüğünü kanıtlamayı planladığınızı söyleyin.
31. Salvador'a ve LSA'e katılın.
32. Nakliye asansörüyle tekrar sokağa çıkın.
33. Yine ipi kullanarak pervaza tırmanın.
34. Pervazın sonuna kadar gidin ve son pencereden Dom'un ofisine girin.
35. Masanın çekmecesini açın.
36. Mercandan yapılmış nesneyi alın.
37. Kum torbasına üç kez vurun ve ağızlığı alın.
38. Mercandan yapılmış nesneyi pervaza tırmanmak için kullandığınız ipin serbest ucunda kullanın.
39. İpi, el merdivenine doğru fırlatın ve sonra da bir sonraki pervaza tırmanın.
40. Çatıda, balonu çanağa koyun.
41. Üzerine ekmek kırıntıları bırakın.
42. Güvercinler havalandıktan sonra yumurtaları toplayın.
43. Sokağa dönün.
44. Glottis'in ofisine gidin ve ağızlığı dolgu makinasında kullanın
45. Sokağa geri dönün ve nakliye asansörünün yanındaki duvar üzerindeki mavi göze el sallayın.
46. Yumurtaları Sal'e verin.
47. Ağızlığı kullanın ve dişlerinizin izini çıkarın.
48. Ağızlığı Eva'ya verin.
49. Glottis'in kalbini fırlattığı yöne doğru yürüyün.
50. Örümcek ağında, bir kemi alın ve


NO. 10: Düğümlerle yapılmış bu ip çok sağlam gözükmeyebilir ama çatıya tek çıkış bu.


NO. 20: İki ağızdan gelen paketleme maddelerini karıştırmak nesneleri çok iyi zamklar.


NO. 37: Domino'nun yapış yapış ağızlığının kum torbasının üzerinden düşmesini sağlamalı ve bunu Eva'ya vermelisiniz.

ağa atın.
51. Tırpanınızı ağ üzerinde kullanın.
52. Ayrılmadan önce, fazladan üç kemik alın.
53. Kalbi Glottis'e geri yerleştirin.
54. Glottis'in üzerinde koştuğu işaret direğini alın.
55. Bunu tekrar yere çakın.
56. Tekrar alın ve işaret ettiği yöne doğru gidin.
57. Oku hep gösterdiği yöne doğru taşıyarak devam edin sonunda yerdeki bir kapı açılacak.
58. Geri dönün ve Glottis'i alın.
59. Rampadan inin.
60. Pirinç anahtarı alın ve Bone Wagon'a geri zıplayın.
61. Kuzeydoğuya doğru gidin.
62. Ağacın her bir yanındaki pompaların aynı anda pompalamasını sağlamalısınız. Yerdeki hatların üzerinde el arabasını hareket ettirin ve pompalardan birini durdurun. Zamanlamayı ayarlayın ve el arabasını çizginin dışına çıkarın.
63. Römorkun yanındaki şalteri indirin. Glottis ağaca tırmanacak ve el arabasından aldığı kayalarla ağacın dengesini bozmaya çalışacak.
64. Tekrar hareket edebildiğinizde şalteri kaldırın, ağaç yıkılacak.
65. Kuzeydeki çıkışa doğru gidin.


NO. 64: Glottis bundan hoşnut kalmayabilir ama ağacı devirmenin tek yolu bu.

Kapıdan içeri girin ve soldaki küçük patikaya girin.
66. Nehre bir kemik fırlatın.
67. Süratle yangın söndürücüyü çıkarın ve suya doğru sıkmaya başlayın. Yanan kunduz üzerinizdeki çıkıntıdan zıpladığında sönmüş olacak.
68. 66. ve 67. adımları ikişer kez daha tekrarlayın.
69. Kemik setinden ayrılın ve pirinç anahtarı kilitte kullanın.
70. Sise doğru yürüyün.
71. Merdivenleri çıkın ve binaya girin.
72. Celso'yla konuşun ve karısının resmini alın.
73. Resmi Velasco'ya gösterin ve seyir


NO. 107: Dev konserve açacağı şarap fıçılarının üstünü açmak için çok kullanışlı.

defterini alin.
74. Deftri Celso'ya getirin.

İkinci Yıl

75. Ofisinizde masanızdaki Sal'dan gelen mektupları alın.
76. Vestiyerci kız Lupe'la konuşun.
77. Soldaki kapıdan çıkın ve merdivenlerden inin.
78. Velasco'yla konuşabileceğiniz herşeyi konuşun.
79. Blue Casket'a gidin. Klübün arka tarafına gidin ve Olivia ile muhabbet edin.
80. Tekrar ön kapıya yürüyün ve sağdaki masada oturan üç adamla konuşun.
81. Onlara Sal'dan aldığınız mektupları gösterin.
82. Onlara sendika organizasyonu kitabını ödünç alıp alamayacağınızı sorun.
83. Blue Casket'ten çıkın ve doklara gidin.
84. Terry'ye kitabı verin.
85. Klübe geri dönün.
86. Lupe ile kunuşun.
87. Merdivenlerden aşşağıya bara inin ve altın simli likörü alın.
88. Kumarhaneye inip Chowchilla Charlie ile konuşun.
89. Ondan cep yazıcısını ve VIP kartını alın.
90. Kartı Glottis'e gösterin.
91. Morg'da Membrillo'yu ziyaret edin ve onunla konuşun.
92. High Roller's Louge'a gidin.
93. Mutfaktan turkey baster'ı (büyükçe bir damlalık, yağdanlık) alın.
94. Garson kilere girince kapıyı kapatın.
95. Tırpanınızı kullanarak onu kilitleyin.
96. Mutfaktan çıkın ve ayrılana kadar Nick Virago ile konuşun.
97. Sigara kutusunu alın.
98. Binadan ayrılın ve sağdaki merdivenlerden çıkın.
99. Carla'ya sigara kutusunu gösterin ve onu masasının altında bulduğunuzu söyleyin.
100. Tekrar karlayı görmeye gidin.
101. Altın simli likörden için.
102. Metal dedektöründen geçin.
103. Carla camdan dışarı atana kadar metal dedektörünü isteyin.
104. Aşağıya dev kedi çöplüğüne inin.
105. Konserve açacağını alın.
106. High Roller's Lounge'un mutfağına gidin.
107. Konserve açacağını varilde kullanın.
108. Forklifti kapıya doğru sürün.
109. Forkliftin çatallarını tel kapının sağ altındaki boşlukla aynı hizaya getirin.
110. Forkliftten inin.
111. Duvardaki düğmeye basın.
112. Tekrar forklifte binin.
113. Asansör kat arasındayken ileriye doğru sürün.
114. Forkliftle zorlayarak tel kapıyı açın.
115. Koridorun sonuna kadar gidin ve valizi alın. Charli size bir sendika kartı verecek.
116. Çöplüğe dönün.
117. Tırpanınızı kullanarak metal dedektörünü bulun.
118. Denizfenerine gidin.
119. Sigara kutusundan çıkan anahtarı kullanın.
120. Blue Casket'e gidin.
121. Mutfağa girin ve turkey baster'ı hookah suyu ile dolu lavaboyla kullanın.
122. Klübünüze geri dönün ve Lola'nın arkasında bıraktığı kartı Lupe'ye gösterin.
123. Size verdiği ceketi inceleyerek bir kağıt parçası bulun.
124. Toto'nun Dövme dükkanına gidin.
125. Buz dolabını açın ve sebzelikle açık kalmasını sağlayın.
126. Turkey baster'ı Naranja'nın şişesine boşaltın.
127. Naranja'nın künyesini alın.
128. Toto'ya Lola'nın ceketinde bulduğunuz kağıt parçasını


NO. 126: Naranja'nın viski şişesinin içindeki biraz hookah suyu onun başını döndürecektir.


Half-Life

Blood 2

Delta Force

Tomb Raider III

Caesar III

Grim Fandango

Sin

Railroad Tycoon II

Shogo

Hile Kodları

















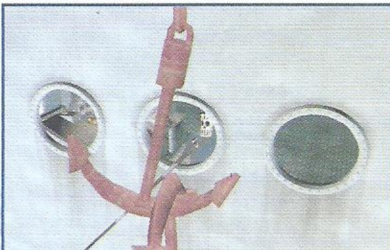


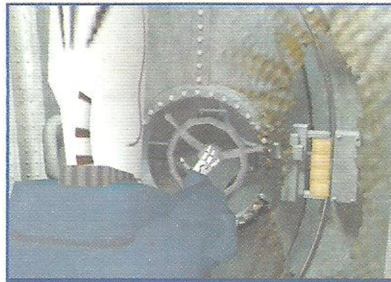


verin. Size bir resim verecek.
129. Membrillo'yu tekrar ziyaret edin.
130. Ona metal dedektörünü verin.
131. O dedektörü denerken Naranja'nın künyesini karşı cesede koyun.
132. Yarış pistine dönün.
133. Cep yazıcısını kullanarak bir bilet basın. Soldaki rakam 2, gün tuesday, sağdaki rakamsa 6 olmalı.
134. Bileti soldaki gişeye verin. Size Olivia ve Nick'in bir resmini verecek.
135. Resmi High Roller's Lounge'daki Nick'e götürün. O Terry'yi hapsiten çıkaracak.
136. Klüpteki ofisinize gidin.
137. Masadaki gizli paneli açın ve Yüzbaşı Bogen'ın oynadığı rulet masasındaki numarayı değiştirmek için sağdaki düğmeye basın.

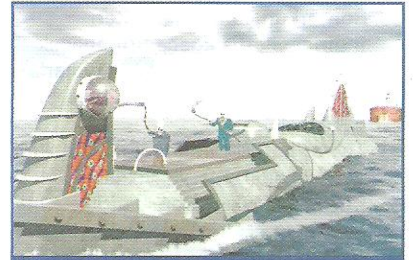
Üçüncü Yıl

138. Kapıdan geçin ve aşşağı inin.
139. Sancak (sağ) motorunu kullanarak gemiyi sola döndürün.
140. Sağdaki duvardaki düğmeyi kullanarak sancak demirini çekin ve düğmeye tekrar basarak geri salın.
141. Sol duvardaki düğmeye basarak iskele demirini çekin.
142. Tırpanınız ile çapaları yakalayın ve pencereye tutturun.
143. Sancak demirini salın.
144. Her iki motor kolunuda kendinize doğru çekerek gemiyi tam yol geri hareket ettirin.
145. Chepito ile konuşun ve onu izleyip izleyemeyeceğinizi sorun.
146. Baştaki noktaya dönünce tekrar konuşun.
147. Onu ayrılırken yakalayın ve Glottis'e verin.
148. Sağdaki kayaya doğru yürüyün. Kayanın üzerindeki dokungaçları geçin. Chepito sizi takip edecek ve tuzağı geçin.


NO. 142: Tırpanınız ruhları biçmenin ötesinde de işe yarayabilir. Çapaları gemiye tutturmak için onu kullanın.

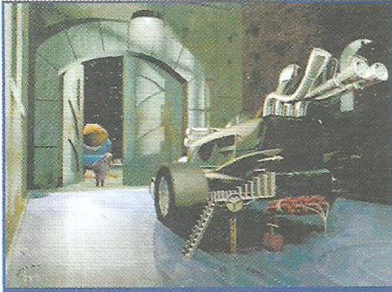

NO. 159: Hareketli parçaları düz taraşarı sağa bakacak şekilde dizin.

149. Kapıdan girin ve asansöre doğru yürüyün. Domino'nun ofisine varana dek yürüyün.
150. Size küçük bir çekiç atana kadar çocuklarla konuşun.
151. Çekici alın.
152. Domino'nun ofisine dönün. Meche ile konuşun ve kültablasını kullanın.
153. Meche'nin çöpe attığı çorapları alın.
154. Binadan çıkın ve ekranın soluna doğru yürüyün. Chepito ile matkabı ve ticaret üzerine konuşun.
155. Küçük çekici Bust-All ile değişin.
156. Meche'nin çorabını silah ile değiş tokuş edin.
157. Silah'ı Meche'ye götürün.
158. Meche'nin hapsedildiği mahzene gidin. Menteşe üzerinde Bust-All'ı kullanın.
159. Kilidin ortaya çıkan hareketli kısmını düz kısımları kapıdaki çatlağa (sağa)bakacak şekildesıraya dizin. Bütün parçaları en üstteki doğru olana kadar çevirin. Tekerleği diğer yöne çevirerek üçüncünün yerine oturmasını sağlayın ve böyle devam edin.
160. Tırpanınızı kilit üzerinde kullanın.
161. Kolu çevirerek kapıyı açın.
162. İçeri girince kapıyı kapatın.
163. Kapının sol üzerindeki sigorta kutusunda tırpanınızı kullanın.
164. Gizli kapıdan girin ve tırpanınızı başınızın üzerindeki duşta kullanın.
165. Suyu kapamak için vanayı çevirin.
166. Zırhın yanındaki baltayı alın.
167. Suyun akıp gittiği yere baltayı sürükleyin.
168. Baltayı zemindeki çatlak üzerine bırakarak, çıkışı bulun.
169. Salihden çıkıp vinçe giden rampadan çıkın.
170. Rayın diğer ucuna sürün ve aşşağı inin.
171. Taşıma bantı boyunca aaşğı ilerleyin ve aşşağıdaki kolu çekin.
172. Tekrar banta çıkın ve demir çubuğa erişince çapaya doğru aşşağı ilerleyin.
173. Tekrar vince çıkın ve onu diğer tarafa sürün.
174. Kepçeyi sahile indirin.
175. Bust-All'u kepçeyle kullanın.
176. Vinci diğer tarafa sürün ve zinciri indirin.
177. Kolu diğer tarafa çevirerek zinciri gemiye doğru yollayın.
178. Kolu tekrar iterek zincirin toplanöasını sağlayın ve bir daha iterek çapaya dolayın.
179. Vince geri çıkın zinciri çekerek gemiyi çıkarın.
180. Vinçe çıkın, zinciri yükseltin ve öğütücü dişlilerin üzerine bırakın.
181. Zinciri tekrar çekin
182. Domino'nun denizaltısında tırpanı ahtopotun gözüne saplayın.

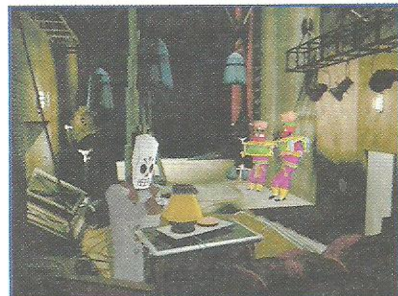

NO. 182: Domino sizden daha iyi bir dövüşçü. Bu yüzden aradaki dengeyi sağlamak için bir yol bulmalısınız. Bu ahtapot gözü işe yarar görünüyor.

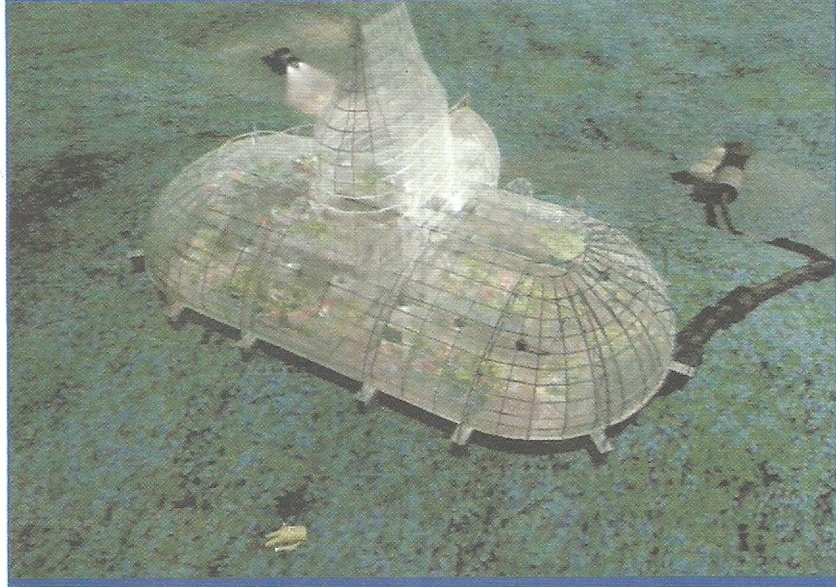
Dördüncü Yıl

163. Merdivenlerin altında sola tamircilerin yerine girin.
184. Merdivenlerden mutfağa inin.
185. Bardak askısının altındaki çekmeceyi açarak bir parça deri alın.
186. Deriyi mutfak kapısının dışındaki yağ varilleriyle kullanın.
187. Büyük merdivenlerden inin.
188. Tabutu açarak Bruno'yu çıkarın ve paketleme malzemesi bulaşmış bardağı alın.
189. Merdivenlerden geri çıkın.
190. Kapıcı size notu verdikten sonra mutfağa dönün.
191. Brunodan aldığınız bardağı bardak askısına asın.
192. Yağlı deriyi ekmek kızartma makinesine koyun.
193. Rubacava'ya dönünce Velasco'yu ziyaret edin.
194. İçinde gemi olan şişeyi alın.
195. Blue Casket'in mutfağına gidin.


NO. 202: Glottis odayı renkli böğürtüsüyle doldurduktan sonra sıvı nitrojen garajın zemininde kullanılabilir.

196. İçinde gemi olan şişeyi fıçıyla kullanın.
197. Toto'nun yerine gidin.
198. Duvardaki kabine bakın ve sıvı nitrojeni alın.
199. Bone Wagon'a dönün.
200. Gemili şişeyi içmesi için Glottis'e verin.
201. Geri döndüğünde onunla konuşun.
202. Sıvı nitrojeni garajın zemininde kullanın.
203. Bombanın fitilini sökün.
204. Çöp tenekesinden ajanın resmini alın.
205. Hektor'un tehdit mektubunu posta güvercinine verin.
206. Güvercine ajanın resmini gösterin.
207. Tomurcuklanan cesedin kol kemiğini alın.
208. LSA Headquarters'tan çıkın ve Glottis'ten Bone Wagon'un uzaktan kumandasını alın.
209. Merdivenle yukarı çıkın.
210. Koridorun sonundaki merdivenle yukarı çıkın.
211. Merdivenlerden makyaj odasına inin.
212. Kahveyi alın ve merdivenle kediyoluna çıkın.
213. Kahveyi Johnny Thunder'a benzeyen adamın üstüne boca edin.
214. Tekrar aşağı inin ve cezveyi tekrar ateşin üstüne koyun.
215. Tekrar kediyoluna tırmanın.


NO. 212: Şu Jhonny Thunder benzerlerini biraz canlandırmak gerekiyor.


NO. 247: Sal'ın Number Nine biletini seranın arkasında vücudunu aramak için kullanın.


NO. 231: Charli başka türlü yerinden kalkmayacağı için ajanın onun makinasını kazandıracak şekilde ayarlamasını sağlayın.

216. Kesik kolu öğütücünün içine koyun ve bunu alın.
217. Makyaj odasına dönün.
218. Glottis'e ve Bone Wagon'a dönün.
219. İçinde kesik kol olan öğütücüyü tomurcuklama suyu birikintisinde kullanın.
220. Öğütücüyü kullanmaya devam edin ve gizli tünele giden yolu takip edin.
221. Kediyoluna çıkmak için uzaktan kumandayı kullanın.
222. Sona kadar yürüyün, timsah size dönecek.
223. Timsahı Bone Wagon'un altındaki tuzağa düşürmek için uzaktan kumandayı kullanın.
224. Çiçekçi dükkanında kapı zilinin üzerindeki bantı çıkarmak için tırpanınızı kullanın.
225. Çıkın ve dükkana tekrar girin.
226. Merdivenden çıkın ve "Casino" yazılı kapıdan girin.
227. Tüp Değiştirici görevlisi ile konuşun.
228. Slot makinalarına gidin.
229. Trençkotlu ajanla konuşun.
230. Meche ile konuşun.
231. Örtüyü Chowchilla Charlie'nin kafasının üstüne örtün.
232. Ajanla konuşun.
233. Yeni giysiyi giymek için banyoya girin.
234. Tekrar Tüp Değiştirici görevlisi ile konuşun.
235. Sorusunu cevaplamak için ona Keno tahtasında bulunan son numarayı verin.
236. Celso'yla konuşun.
237. Ona geçirdiğiniz en kötü seyahati anlatın.
238. Üstünde yarık bulunan hayvan başlı oluğun üzerine biraz kemik kırıntısı bırakmak için öğütücüyü kullanın.
239. Kemik kırıntıları üzerinde tomurcuklandırıcıyı kullanın.
240. Diğer çatıya çıkmak için merdivenden tırmanın.
241. Seraya çıkın ve içeri girin.
242. Sıvı nitrojeni kendi üstünüzde kullanın.
243. Arabaya dönün ve Sal'ın kafasıyla konuşun.
244. Bavulu açın.
245. Sal'ın kafasından bileti alın.
246. Bileti seranın arka tarafına götürün.
247. Sal'ın vücudunu bulunca, bagajın anahtarını almak için üstünü arayın.
248. Arabaya geri dönün ve anahtarı bagajda kullanın.
249. Silahı su kulesinde kullanın.
250. Seraya geri dönün ve kapıyı açın. Kazandınız!

PCG


Half-Life


Blood 2


Delta Force


Tomb Raider III


Caesar III


Grim Fandango


Sin


Railroad Tycoon II


Shogo


Hile Kodları

Sin


Half-Life


Blood 2


Delta Force


Tomb Raider III


Caesar III


Grim Fandango


Sin


Railroad Tycoon II


Shogo


Hile Kodları

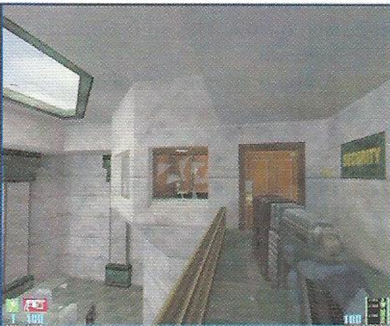
Freeport City'de adaleti sağlamakta zorlanıyor musunuz? En zor 12 görev için hazırladığımız bu rehber, sizi zafere taşıyacak.

1.01 Patch'ini Alın!

Sin'i oynamaya kalkışmadan önce en son yamayı yüklediğinizden emin olun. 1.01 versiyonunu bu ayın CD' sinde veya Internet üzerindeki FTP sunucumuzda bulabilirsiniz *(ftp.pcgamer.com/patches/sin1_01.zip)*. Bu yama, bölümler arasındaki uzun yükleme zamanlarını kısaltıyor ve Sin'i oynamayı daha zevkli hale getiren birçok düzeltme yapıyor. Yamalar hakkında en son bilgiler için *www.ritual.com* adresini ziyaret edin.

Freeport City Bank

Başlayabileceğiniz iki farklı yer bulunuyor (bu ilk bölümdeki başarınıza bağlı): bankanın çatısı veya dışarıdaki cadde. Eğer çatıdan başlamadıysanız, ilk bölümü tekrar oynayın ve silah yuvalarının hepsini yok etmeye dikkat edin. Şimdi, sağınıza ATM makinelerinin olduğu durumda ilerleyin ve köşeyi dönün. Asansörlere ulaştığınızda ikinci kata çıkın ve banka işaretinin yanındaki kapılardan geçin. Bir masanın kenarında bir anahtarın bulunduğu güzel döşenmiş bir odaya gelene kadar ilerleyin. Anahtarı kapın ve kasa dairesine ulaşana kadar ilerleyin. Bu noktada Mancini, adamlarına sizi öldürüp kaçmaları yolunda saçma bir emir veriyor. Ne yaparsanız yapın, sakın hemen onun peşine düşmeyin yoksa tavandaki silahlar sizi paramparça eder. Bunun yerine solunuzdaki kapıdan girin ve bir bilgisayar terminali bulun (üst kattaki odalardan birinde). Bilgisayarı kullanarak kasanın güvenliğini LOW'a getirin ve şifreyi alın. Silahlar artık size ateş etmeyecek, kasa kapısına rahatça gidin ve şifreyi kullanarak açın. Hemen yakınınızdaki odadaki merdivenden aşağı inin ve bir sonraki bölüme geçin.


FREEPORT CITY BANK: Bankanın bütün güvenlik sistemini kontrol eden terminale ulaşmak için önce bu pencereyi kırmalı ve içinden atlamalısınız.


CONSTRUCTION ZONE: Ah, ağır inşaat malzemeleri. Duvarda koskoca bir delik açmak ve bölümü alışılmadık bir şekilde bitirmek için buldozeri kullanabilirsiniz.

Construction Zone

Yüksek bir binanın çatısına ulaşana kadar çöp kutularından ve merdivenlerden tırmanın. Karşınızdaki çatıya bir ölüm atlayışı yapın. Bu noktada, çatıdaki havalandırma ünitesini parçalayarak gizli bir odaya girebilirsiniz. Bu gizli odadaki eşyaları aldıktan sonra çatıya geri dönün ve inşaat sahasını tepeden gören yere gidin. Kirişten kirişe atlayarak yere inin. Römorkun içinden anahtarı alın ve sonra parmaklıklı alana giderek fıçıları patlatın. Duvarda açılan delikten geçerek karşınıza çıkan odaları temizleyin. Tekrar dışarı çıktığınızda yukarı bakın ve asılı olan kirişi vurun. Kiriş aşağı düşecek ve her yer suyla dolacak. Karşı uçtaki boruya kadar yüzün ve içinden geçin. Öbür taraftan çıktığınızda çok hızlı hareket etmelisiniz, yoksa kafanıza beton düşüyor. Çukurdan dışarı çıkın ve buldozerin başına geçin. Önünüzdeki duvarı patlatıp geçin ve dışarı çıkın. Birkaç oda ileride, duvarda büyük bir delik göreceksiniz. İşte çıkış noktanız burası.


SINTEK CHEMICAL PLANT — BÖLÜM 1: Soyunma odasında yedek giysiler bulunması çok iyi. Yoksa bu zavallı adamın güvenlik kartını aldıktan sonra bir de soymanız gerekirdi.

SinTek Chemical Plant — Bölüm 1

Burada yalnızca yumruklarınıza ihtiyacınız olacak, o yüzden silahlarınızı kaldırın. Yapıya girdiğiniz zaman resepsiyon görevlisi alarmı çalıştırmadan önce onu etkisiz hale getirin. Çok tatlı olabilir; ama o yüzünün ve hemşire kıyafetinin arkasında sizi bir temiz dövmeleri için arkadaşlarını çağırmakta bir an tereddüt etmeyecek vahşi bir karakteri var. Odanın diğer tarafındaki kapılardan geçin ve çalışanların sizi görmemeleri için pencerelerin altına eğilin. İlk grup pencereden sonra sola dönün. Asansöre geldiğinizde tekrar





















sola sapın. Bir sonraki pencereyi de geçin ve bir kez daha sola dönün. Soyunma odasına gelmek için solunuzdaki ilk kapıdan girin. Dolaplardan birinde asılı olan üniformayı alın, buna bir sonraki bölümde ihtiyacınız olacak. Ayrıca soyunma odasında bir teknisyenle de karşılaşacaksınız. Onu bir güzel yumruklayın ve güvenlik kartını alın. Şimdi tekrar koridorlara çıkın ve asansöre geri dönün. İçeri girerek kimyasal tesisin alt katına inin.

SinTek Chemical Plant — Bölüm 2

Başlangıca yakın olan kontrol odasındaki havalandırma kapağını dağıtın. Pervane testini başlatmak için bilgisayar konsolunu kullanın ve hemen havalandırma boşluğuna dalın. Yokuş başladığında, solunuzdaki ilk boşluktan girin. Bir sonraki odaya dalın ve pervaneyi geçin (artık durmuş olmalı). İki pervane daha geçerek geniş bir odaya gelin. Alarm düğmesinin yanındaki kapıdan girin ve J.C. size ihtiyacınız olan ID kartını elinde bulunduran adamla ilgili bir şeyler söyleyene kadar etraftaki düşmanları öldürün (yanından geçerken Lab 2'ye dikkat edin, bölümü bitirmek için oraya tekrar dönmeniz gerekiyor). Az önce geldiğiniz büyük odaya geri dönün. Oradaki bilim adamını vurarak ID kartını alın. Camla çevrili odanın yanındaki kapıdan girin ve lazerleri geçmek için ID kartını kullanın. Pervazın üzerinden yürüyerek Lab 6'ya ulaşın. İçeri girdikten sonra "wellofsouls" şifresini kullanarak bilgisayar terminalini çalıştırın. U4 deposunu açarak bir şişe kapın. Şimdi de Lab 2'ye geri dönerek U4'ü Bioscanner'a yerleştirin. Taramayı başlatmak için bitişikteki bilgisayar terminalini kullanın. Dışarı çıkarak pervazların olduğu yere gelin ve hemen yanında havalandırma kapağı olan borunun üzerine atlayın. Kapağı kırarak içeri girin ve çıkışa ulaşana kadar dolaşın.



SINTEK CHEMICAL PLANT — BÖLÜM 2: Tabelada söyleneni yapın. Yanlış bir hareketinizde oda zehirli bir gazla doluyor. Siz de ölüyorsunuz.

Biomech Factory — Bölüm 1

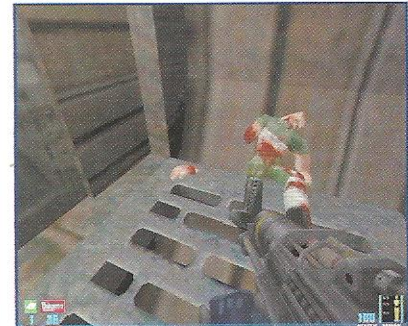
Tünellerden ilerleyerek Securation tuzağına ulaşın. Havalandırma boşluğundan geçerek bitişikteki koridora gelin. Dönen merdivenlerden yukarı çıkın ve tepedeki kapıdan girin. Dikkat! Bu oda çok sıkı bir şekilde korunuyor, o yüzden sorun çıkarmamak için eğilerek ilerlemek zorundasınız. Makinelerin oradaki kutuları vurun ve odanın diğer tarafındaki kapıdan girin. Sonraki koridorları da geçerek yerde SinTek logosu olan yuvarlak odaya gelin. Bu odanın sağ tarafındaki havalandırma boşluğuna girin ve yeni koridorların oraya düşene kadar ilerleyin. Güvenlik alanına gelene kadar ilerlemeye devam edin. Teknisyenden güvenlik kartını alın ve güvenlik kapılarını açın. Güvenlik masasının karşısındaki kapıdan girin ve birkaç köşe döndükten sonra çıkışa ulaşın.



BIOMECH FACTORY — BÖLÜM 1: Yere eğilin ve kutuları patlatın. Daha fazlasını istiyorsanız, arkanızı dönerek duvardaki minik deliklerde neler olup bittiğine bakabilirsiniz.

Missile Silo

Bütün muhafızları öldürün ve ana depoya girmenizi sağlayan güvenlik kartını alın. Asansörle aşağı katlara inin ve ikili güç jeneratörlerine ulaşana kadar tüplerin içinde dolaşın. Yolunuzun üzerinde geçtiğiniz güvenlik kapısının yerini aklınızda tutun. Güç jeneratörlerinin üzerindeki pervazlara geldiğinizde, merdivenden aşağı inerek ikisini de havaya uçurun. Yedek jeneratörler devreye girene ve acil durum ışıkları yanana kadar her taraf zifiri karanlık olacak. Geri dönerek az önce geçtiğiniz güvenlik kapısını açın ve içeri girerek ilk sola sapın. Merdivenden inerek kapakları parçalayın. Eğilerek yerdeki kapağı kaldırın ve sonra merdivenden inerek bir sonraki odaya gelin. Orada-


MISSILE SILO: Geçen gün şu herifi vurmuştum ve...Her neyse. Çeşitli füze depolarına girmek için bu kopuk eli kullanacaksınız.


Half-Life


Blood 2


Delta Force


Tomb Raider III


Caesar III


Grim Fandango


Sin


Railroad Tycoon II


Shogo


Hile Kodları


SINTEK OIL RIG: Burada hiçbir güvenlik kuralı uygulanmıyor mu? Atlayışınızı çok iyi zamanlamanız lazım; ancak bu şekilde presin karşı tarafına geçip boruların üzerine atlayabilirsiniz.

ki adamla konuşarak SinTek'in çalmaya çalıştığı savaş başlıklarını etkisiz hale getirmek için kullanacağınız kodu öğrenin. Geldiğiniz gibi geri dönerek güvenlik kapısını geçin ve sola saparak "Flooded Area" yazan tünele girin. Suya dalarak dümdüz yüzün ve önünüze çıkan yol ayrımlarında hep sağa dönün. Merdivenleri kullanarak suyun dışına çıkın ve üstteki pervazlara gelin. Üzerinde numara olmayan kapıdan girin ve yerde yatan elsiz adamın hemen yanında duran eli alın. 1 numaralı siloya giderek kontrol odasına atlayın. 2 numaralı savaş başlığını kilitledikten sonra 2 numaralı siloyu açın. Sonra 2 numaralı siloya koşarak tekrar savaş başlığını etkisiz hale getirin. 3 numaralı siloyu da açarak hemen ona doğru koşun. Üçüncü siloya girdiğinizde geri sayım başlıyor, onun için çok hızlı davranın! Atış sürecini durdurun ve geçiş kodu olarak "lithium707" kullanın. Bunu yaptığınızda bölüm bitiyor.

SinTek Oil Rig

Alt kattaki işçilerden kurtulmak için dürbünlü tüfeğinizi kullanın. Sonra da merdivenden inerek platformun üzerine gelin. Alt kattaki kapıdan girin ve merdivenlerle pervazlardan ilerleyerek, girmenizin mümkün olmadığı parmaklıklı bir alana gelin. Yan tarafta inip kalkan büyük bir pres göreceksiniz. Dikkatlice presi geçerek pervanenin üzerine çıkın. Yeşil borunun üstünden yürüyerek aşağıdaki parmaklıklı alana atlayın. Dışarı çıkana kadar birkaç kapıdan daha geçmeniz gerekiyor. Sağa dönün ve yerdeki kapakları geçerek platformun kenarına kadar gelin. Soldaki kapıdan girin. Üst kata çıkmak için bir sonraki odadaki asansörü kullanın. Tekrar dışarı çıkana kadar odaları temizleyerek ilerleyin. Solunuza baktığınızda, çıktığınız kapının hemen dibinde başka bir kapı göreceksiniz. İşte çıkış kapısı o.

Underwater Passage — Bölüm 1

İlk odada bilgisayar terminalini kullanarak Cargo Bay kapısını açın ve kargo kontrol ayarlarını "Ship Waiting Cargo" olacak şekilde değiştirin. Odanın diğer ucundaki karşılıklı kapıları bulun ve soldakine girin. Bilgisayar terminaline ulaştığınızda onu kullanarak her iki aktarma iskelesini de etkisiz hale getirin. Başladığınız noktaya geri dönün ve suya dalın. Küçük denizaltının izlediği yolu izleyin. Burada boğulmamak için hava kabarcıklarından yararlanmanız gerekiyor. Denizaltı, güç kalkanıyla korunan bir kapıya ulaştığı zaman, sol tarafa doğru yüzün ve cephaneyle yararlı eşyalar içeren bir odaya gelene kadar ilerleyin. Yeşil anahtar kartı alın ve basınç odasının solunda kalan kapıdan girin. Bir sonraki bilgisayar terminaline ulaştığınızda, onu kullanarak Main Sub Door Security'yi etkisiz hale getirin. Az önce önünden döndüğünüz güç kalkanlı kapı artık açılmış olmalı. Oraya geri dönerek kapıdan geçin. Çıkışa ulaşana kadar tünellerde yüzmeye devam edin.


UNDERWATER PASSAGE — BÖLÜM 1: Nakliye sistemi doğru olarak çalışmaya başladığında, siz de sarı denizaltıyı takip etme işine başlayın. Denizaltıya çok yakın durun, yoksa kapılar siz geçemeden kapanır.

Underwater Passage — Bölüm 2

Kayalığın üstüne çıkın ve küçük bir tünel ağzı bulmaya çalışın. Bu tünele girin, akıntı sizi bir sonraki alana sürükleyecek. Az önce yuvarlanan birkaç kaya parçasının altından ve arasından geçin. Akıntı ile sürüklenerek bir sonraki alana gelin. Tekrar üst tarafa çıkın ve sol kanyon duvarını takip edin. Düşen kayayı geçerek solunuzdaki açıklıktan girin. Yüzerek tünelin içine doğru ilerleyin. Işığa doğru yönelin sonra da aşağı gitmeye başlayın. Sağdaki tünele sapın ve nispeten genişçe bir alana gelene kadar duvara yapışık halde kalın. Küçük sarı denizaltı yeniden belirecek ve sizi bölümün sonuna taşıyacak.

Hidden Docks — Bölüm 1

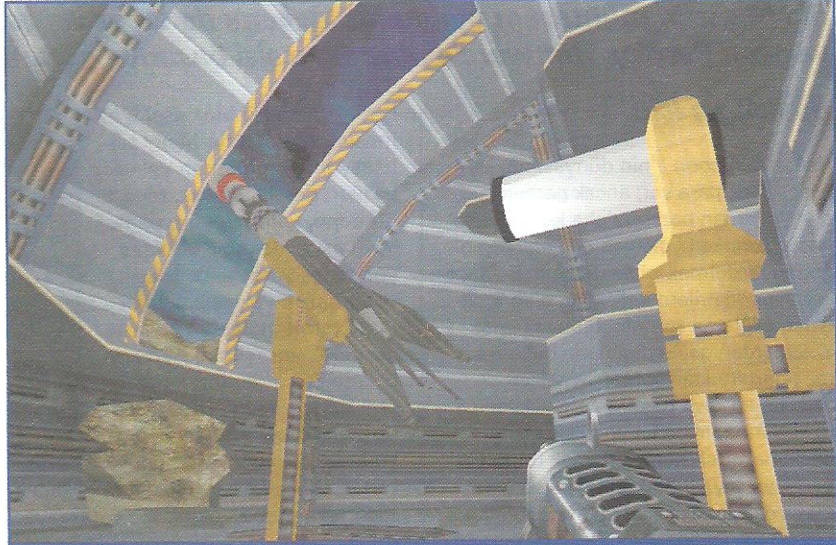
Denizaltı ile birlikte ilk iki kapıdan geçin. J.C.'nin dediklerine uyun ve üçüncü kapıdan girmeyin. Sağa dönerek su


UNDERWATER PASSAGE — BÖLÜM 2: Sualtındaki mağaralarda kaybolmak işten bile değil. Buradaki gibi küçük açıklıkları gözden kaçırmayın.



HIDDEN DOCKS — BÖLÜM 1: "Hey, bana bakın! İyi görünüyor muyum?" Pek de değil. Mavi anahtarı alarak bölümün diğer tarafına geri dönün.

geçirmez kapıdan girin. Köşenin hemen ardında bir tane daha su geçirmez kapı var. Ondan da girin ve dosdoğru yukarı yüzün. Etrafınıza bakarak merdivenle platformun üzerine çıkın. Burada başka bir merdivenden daha tırmanın ve bilgisayar terminalinin üzerindeki sarı anahtar kartını alın. Tekrar suya dalarak geldiğiniz yoldan geri dönün ve üçüncü denizaltı kapısına ulaşmak için iki tane hava geçirmez kapıdan geçin. Sudan çıkan merdiveni bulun ve tırmanın. Silahlar size ateş etmeye başlayacak, bu yüzden hemen sola kaçarak açık olan güvenlik kapısından girin. Silahları etkisiz hale getirmek için bilgisayar terminalini kullanın ve bir sonraki güvenlik kapısından geçin. Mavi anahtar kartını kapın. Suya tekrar atlayarak aşağı doğru yüzün. Soldaki geçitten geçin. Sola doğru devam ettiğinizde su geçirmez bir kapı daha göreceksiniz. Bu kapıdan girmeyin. Dosdoğru yüzeye çıkın ve buradaki su geçirmez kapıyı bulun. Bu kapıdan geçerek asansöre binin ve Geothermal Plant'e gidin. Geothermal Plant'te yapacağınız şeyler mecburi değil, tamamiyle atlayabilirsiniz; ancak birçok eşyayı alma fırsatını kaçırırsınız. Bir sonraki bölüme geçmek için geri dönerek sarı güvenlik kartını aldığınız yere gidin. Buradaki güvenlik kapısı artık açılmış olmalı, buradan geçebilirsiniz.



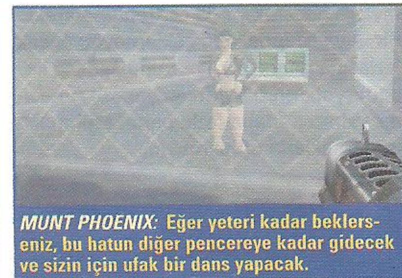
MUNT PHOENIX: Hmm. Bu ne işe yarıyor acaba? Eğer istiyorsanız depolama bölümüne inebilirsiniz, ama bölümü bitirmeniz için bu şart değil.

Containment Area 57

Hücrenizden çıkın ama Dark Captain'lara saldırmayın. Bunun yerine kırmızı şeritleri olan yoldan sakin sakin devam ederek Darwin Chamber1'e ulaşın. Odaya girin ve labirentteki Manumit ile ilgilenin. Asansörü bularak ana hücrelerin oraya çıkın. İkinci Darwin Chamber'a giden yolu izleyin ve içeri girin. Burada çok sıkıcı bir atlama bilmecesi çözmeniz gerekiyor (uzun bir süre bu atlayışları beceremezseniz, karşıya geçmek için "noclip" hilesini kullanın. Tabii ki hile yapmak korkaklar içindir; ama eğer saçınızı başınızı yolmanızı engelleyecekse bir kereliğine affedilebilir). Bu atlayışları tamamladıktan sonra 3 numaralı Darwin Chamber'a yönelin. Dark Captain'ın dediğini yapın ve içeri girin. Bir dizi su altı kanalına itileceksiniz. Yolunuzu bulup dışarı çıkın ve holdeki dönemeçten sonra gelen kırmızımsı kapıdan girin. Yeniden insan haline gelmek için dönüşüm odasını kullanın. Sudan çıktığınız yere geri dönün ve silahlarınızla cephanelerinizi kuşanın. Şimdi dönüşüm odasına geri dönün ve üzerinde kurukafa resmi bulunan kapıdan girin. Önünüzde Xenomorphic Laboratories var. Eğlenmenize bakın.



CONTAINMENT AREA 57: Doğru çöp bacasına! Tam olarak çöp bacası olmasa da ona yakın bir şey. Buradaki Dark Captain'a saldırmayın, buna hiç gerek yok.



MUNT PHOENIX: Eğer yeteri kadar beklerseniz, bu hatun diğer pencereye kadar gidecek ve sizin için ufak bir dans yapacak.

Munt Phoenix

Son yaratıkla karşılaşmadan önceki en son bölüm bu. Asansörden indikten sonra sağdaki kapıdan girin ve merdivenlerden yukarı çıkarak Observation Dome'a gelin. Büyük bir Manumit duvarı parçalayarak önünüze fırlayacak. Onun işini bitirdikten sonra dışarıdaki Sergeant'ların birinden yeşil anahtarı alın. Gözlem odasından bir roketin belirdiğini ve atışa hazırlandığını göreceksiniz. Şimdilik bununla ilgilenmeyin. Observation Dome'un diğer tarafındaki Main Office'e girmek için yeşil anahtarı kullanın. İçeriden sarı anahtarı alın. Merdivenleri kullanarak balkona çıkın. Balkona geldiğinizde, Elexis dünyayı ele geçirmekle ilgili konuşmasını bitiriyor ve kayıplara karışıyor. Merdivenlerden inerek birinci kattaki kontrol odasına gidin. Elexis'in girdiği odaya girmek için camın etrafından dolaşmaya kalkışın ve aşağı düşün. Son yaratıkla karşılaşma zamanı! PCG

HALA TAKILIYOR MUSUNUZ? O HALDE SAYFA 68'DEKİ HİLELERE BİR GÖZ ATIN


Half-Life

Blood 2

Delta Force

Tomb Raider III

Caesar III

Grim Fandango

Sin

Railroad Tycoon II

Shogo

Hile Kodları

Railroad Tycoon II

Sid Meier'ın muhteşem oyununun devamı da en az ilki kadar zorlu. Bu yüzden oyunu yaratan PopTop Software'e ulaştık ve sizi başarıya götürecek ipuçları vermelerini istedik.

Başlangıç İçin

Railroad Tycoon II'nin dünyasında kazanılacak çok para var; ancak paraya giden yollardan bazıları daha kısa. Oyuna henüz ısınırken yolcuları bir şehirden diğerine nakletmek işiyle uğraşın. Böylece çeşitli endüstrilere ihtiyaçları olan maddeleri sağlama zorunluluğunuz olmaz. Yolculardan gelen ücretlerle belinizi biraz doğrulttuktan sonra kaynakları transfer etmeye başlayın. Bu şekilde para kazanmanın en iyi yolu, işe taşradan başlamak. Şehirlere yollamak üzere yiyecek ve eşya (Food and Goods) yaratmaya çalışın. Önceleri yalnızca rotaları belirlemek için para harcayın ve paranız olduğunda bunları geliştirin (mesela istasyonlarda iyileştirmeler yaparak, ikili raylara geçerek ya da ek trenler alarak). Bir veya iki ipotekten çekinmeyin; ancak fazlasına gerek yok (ve bunu sadece ilk demiryollarınızı kurarken yapın). Amacınız yalnızca "daha fazla para kazanmak" ise ipoteklerle uğraşmayın.



Başlangıç için ideal bir yol. Birbirine yakın ve büyükçe iki şehir, oldukça iyi kar getiren yolcu ve posta taşımacılığı için çok elverişli.

Altyapı

Altyapı iki kısımdan oluşur: İstasyonlar ve raylar. Bunlar imparatorluğunuzun "hareketsiz" kısımları. Trenleriniz ve kaynaklarınız arasındaki bağlantıyı bunlar sağlıyor.

İstasyonlar üç boyda oluyor; herbirinin kaynaklara ulaşma alanı ve fiyatı da farklı. Genellikle bir istasyonun karlı bir yatırım olması için en az iki binaya erişim sağlaması gerekiyor. Eğer bu, kırsal alana büyük bir istasyon kurmak anlamına geliyorsa, hiç düşünmeden kurun. İstasyonun erişim bölgesinde ne kadar fazla bina varsa o kadar iyi. Bütün istasyonlar bazı ek yapılarla geliştirilebilir. Bunların arasında trenleriniz için kum depoları ve yolcuların arabalarından para getiren barlar da bulunuyor. Seçebileceğiniz bir sürü bina çeşidi olmasına rağmen herhangi bir istasyonda bunlardan yalnızca bazıları gerekli olacak. Mesela bir depo, yalnızca yün, pamuk veya eşya aldığınız bir istasyonda işe yarayacak. İstasyonlarınızın yaklaşık üçte birinde tamir atölyeleri koymanız gerekiyor (çünkü trenlerin bakımı iki ya da dört senelik aralıklarla yapılıyor). Yolcuların sıklıkla uğradığı istasyonlara bir otel ve lokanta gerekebilir. Ancak otel ve lokanta, bir ağaç kesme kampında hiçbir işe yaramayacaktır.



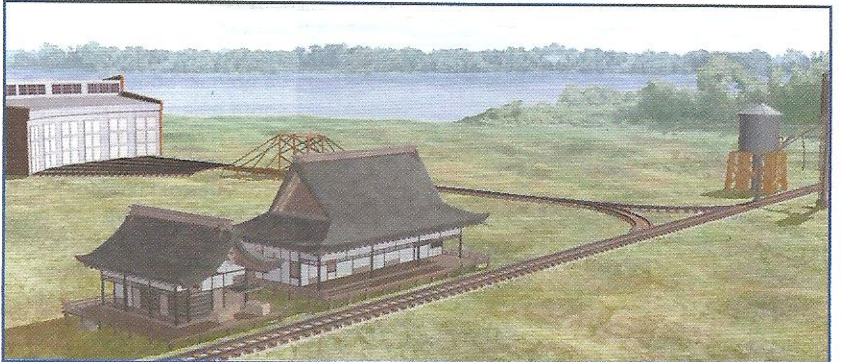
Üç çeşit köprü bulunuyor ve her birinin kendi özellikleriyle fiyatları var. Paranızı cebinizde tutmak için en kalabalık olanlar dışındaki yollarda ucuz olan tahta köprüleri kullanın.

Trenlerinizin istasyonlar arasında gidip gelmesinin mümkün olduğunca çabuk olmasını istersiniz, değil mi? Rayları başarılı şekilde döşemenin önemi işte burada ortaya çıkıyor. Bilgisayar otomatik olarak en kısa yolu belirliyor, en hızlısını (ya da ucuzunu) değil. Tepelere ve derin vadilere ray döşerken, bir seferde küçük bir parça koymak yoluyla onların etrafından dolanmayı tercih edin. Dik bir yokuştan kaçtığı için iki kat fazla yol kateden bir tren bile varacağı yere yine de daha erken gidecektir. Ayrıca bilgisayar trafiği de hesaba katmıyor ve bu işi tamamen sizin üzerinize yıkıyor. Aradaki istasyonlar için farklı raylar koyarak, hem gidişli hem de gelişli yollar kullanarak ve trenleri geldikleri yönden farklı yönlere gönderen raylar kurarak belli bir anda en fazla sayıda trenin rayda olmasını sağlamayı öğrenin. Bunlara rağmen yine trafik sıkışırsa, eski istasyonunuzun yanına bir tane daha kurmaktan çekinmeyin; o istasyona giren ve çıkan raylar da değişik olsun. Sonra da trenleri o iki istasyon arasında paylaştırın.

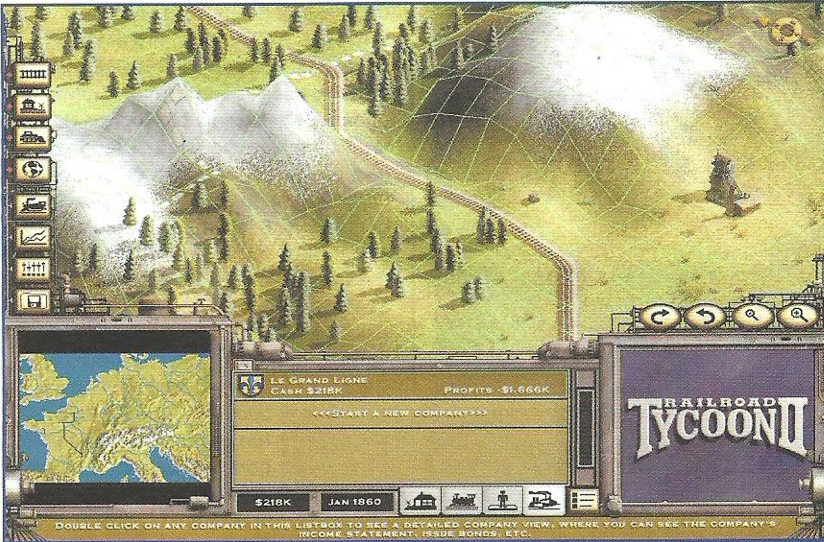
Trenler

Trenler arasında "en iyi" olanı pek olmasa da, belirli motorlar, birçok durumda öne çıkabiliyor. İlk yıllarda Iron Duke 4-2-2, haklı olarak en iyi seçim. 1855'ten itibaren kullanabildiğiniz bu tren, 1895'te Mogul çıkana kadar en iyi tren olarak kalıyor. Iron Duke, zamanına göre çok hızlı bir tren ve çekiş gücü oldukça yüksek. Kötü yanları ise fazla güvenilir olmaması ve yüksek maliyeti. Ancak Duke'un hızı sayesinde, bu açıkları kapatarak eski emektar Duke'un yerine yenisini almanız ve hala daha üstüne kar etmeniz mümkün.

Dizeller ortaya çıktıktan sonra motorlarla ilgili düşünceler de değişiyor. Buhar makinalarının ilk yıllarında trenler ancak iki veya üç vagon çekmek için kullanılırdı. Ancak iyi dizeller, kar edebilmek için dört ila altı tane vagon çekmek durumunda. Ayrıca o zamanlarda fiyatlar, hurda trenlerin kaldırıp atılmasını önemli ölçüde engelleyecek derecede artmıştı. Yani güvenilirlik da-



Bir deponun anatomisi: İkmal depolarını kurarken küçük bir istasyon, bir ere su ve kum kulesi ile bazen bir tamir atölyesi yeterli olacaktır. Unutmayın, trenleriniz istasyonda durmak zorunda değil, verilen ikmal hizmetlerinden yararlanmaları için yalnızca istasyondan geçmeleri yeterli.



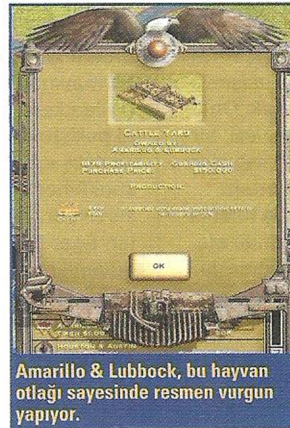
Dağların arasındaki geçitlere dikkat edin. İsviçre Alpleri'nin etrafından dolanmak, ortasından geçmekten çok daha kolay.

ha önemli bir faktör. En iyi dizellerden biri GP18. İyi bir hızı ve güçlü çekiş kuvveti bulunuyor ayrıca dağdaki tırmanış performansı da mükemmel. Yaklaşık yarı fiyata alabileceğiniz V200, GP18'le zor da olsa boy ölçüşebilir; ancak en ufak bir yokuşta fazlasıyla yavaşlıyor ve pek de güvenilir değil. Tersine iki kat pahalı olan Class 55 Deltic de düz yolda GP18'den çok daha hızlı gidiyor ve neredeyse aynı oranda güvenilir. Ancak aynı V200 gibi yüzde 1'lik bir yokuşta bile hızı GP18'in altına düşüyor. Üstelik 480,000$'lık fiyatıyla da pek ucuz bir seçenek değil.

Elektrikli tren arenasına dalan oyuncular, fiyatı çok uygun olan GG1'e hemen ısınacaklar. Bu tren, elektrikli raylara geçerken yaptığınız masrafı çabucak kapatabilir. Oyunda Outstanding olarak puanlanan tek tren bu; üstelik 1933'ten itibaren kullanılabilmesiyle de en erken çıkan elektriklilerden biri. GG1'den daha hızlı olan trenler 1966'daki Shinkansen, 1994'te çıkan ve hiç de güvenilir olmayan Thalys ve 2008 Maglev. Ancak sırasıyla 680,000$, 1 milyon $ ve 2,5 milyon $ olan fiyatlarına bakarsanız, bu trenleri almanın ve bir kazandan sonra yenilemenin güçlüğünü anlayabilirsiniz.

Borsa

Railroad Tycoon II'deki borsa da aynen gerçek hayattaki gibi, bu yüzden bildiğiniz borsa kuralları burada da tamamen geçerli. "Ucuzken al, pahalılaşınca sat" mantığı burada da tıkır tıkır işliyor. Başlarda, kontrolü ele geçirmek için daha çok kendi hisselerinizden satın alın. Bilgisayarın demiryollarını da gözlem altında tutun ve bunlardan geleceği parlak olanlara yatırım yapın. Şirketin o anki kar durumuna pek aldırmayın, önemli olan şirketin potansiyelidir. Mesela iki büyük şehri bağlayan demiryolu çok hızlı ve karlı bir başlangıç yapabilir; ancak yakınlarda bağlanacak başka yol yoksa o demiryolu büyüyemez. Tersine, kıtanın ortasından başlayacağınız bir demiryolu inşaatı başlarda pek karlı görünmese de, o bölgelerde orta büyüklükteki şehirlerin sayısının fazla olması nedeniyle hızla gelişecektir.



Amarillo & Lubbock, bu hayvan otlağı sayesinde resmen vurgun yapıyor.

Kağıt üzerindeki servetinizi gerçek paraya dönüştürmek için şirketinizin kar payını artırın. Böylece senelik geliriniz oldukça iyi bir düzeye ulaşır (ancak bunu elinizde kayda değer miktarda hisse varken yapın). Pazardaki patlamalar sırasında hisseleriniz tavan yaptığı zaman onları satın, zaman zaman beliren ve fiyatların düştüğü ekonomik durgunluklar sırasında da deliler gibi alım yapın.

Hazır olduğunuzda, marjinal alımlar yoluyla gelirinizi önemli ölçüde artırabilirsiniz. Marjinal alımın anlamı; o an elinizdeki hisseleri, daha çok hisse satın almak için kullanmaktır. O an elinizde bulunan hisseler değer kaybederse, borcunuzu kapamak üzere daha önce marjinal alım yaptığınız hisseleri satmak zorunda kalabilirsiniz. Ancak bu zorlama satışın kötü bir yan etkisi de var. Her şeyinizi tek bir hisseye yatırdıysanız ve ihtiyat payını da yüksek tuttuysanız, bazı hisselerinizi satmanız gerekebilir. Bu durumda da, elinizde bulunan tek çeşit hissenin satılması fiyatının düşmesine neden olur. Bunun sonucunda da elinizdeki diğer hisselerin toplam değeri azalır ve daha da satmanız gerekir; bazen bütün hisselerinizi bile kaybedebilirsiniz. Bunu önlemek için yatırımlarınızı birkaç farklı şirket arasında bölüştürmeniz yerinde olacaktır.

Endüstriler

En karlı endüstri, yolcu taşımacılığıdır. Aslına bakarsanız bazı senaryoları başarıyla tamamlamak için yolcu taşımacılığından başka bir işle uğraşmanız bile gerekmeyebilir. Ancak genelde diğer endüstrileri az da olsa kullanmak ek bir gelir getirecektir. Zaten birçok senaryoda (özellikle yakın zamanda geçenlerde), yalnızca yolcu taşımakla yeterince para kazanamıyorsunuz.

Diğer endüstriler söz konusu olduğunda bir zincir (ya da "endüstri vektörü") yaratabilirsiniz. Mesela yün üretimini artırmak için tahıldan yararlanabilir, sonra da bu yünleri tekstil tesislerinde kullanabilirsiniz. Tekstil tesislerinde üretilen mallar, sonradan bir limana aktarılabilir. İyi para kazanmanın yolu, bu zinciri başından sonuna kadar takip etmek. Bunun nedeni de şu: Son ürünü elde etmek için zincirin önceki halkaları gerekli olsa da, en fazla parayı o son ürünler getiriyor. Şehirler yiyecek ve mal almak için çiftçilerin tahıla verdiği paranın kat kat fazlasını veriyor. Ancak o tahılları satmak da, daha çok kar getiren mallarda bir artışa neden oluyor. Bu zinciri takip etmenin bir başka avantajı da, trenlerin her malı teslim edişinde ayrı bir kar elde etmesi ve zincirin her halkasından gelen bu karlarla verimin oldukça artması.

Bir döngü haline getirilebilecek demiryolları bulmaya çalışın. Mesela yukarıda anlatılan malları ürettikten sonra o mallar kimyasal tesisleri olan bir şehire götürün. Kimyasal maddeleri de gübre fabrikasına verin sonra da elde ettiğiniz gübreleri yine çiftliklerinize gönderin. Elinize geçen tahıl miktarı artacak ve her istasyonda ayrı bir gelir elde edeceksiniz.


Half-Life

Blood 2

Delta Force

Tomb Raider III

Caesar III

Grim Fandango

Sin

Railroad Tycoon II

Shogo

Hile Kodları


Half-Life


Blood 2


Delta Force

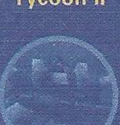

Tomb Raider III


Caesar III


Grim Fandango


Sin


Railroad Tycoon II


Shogo


Hile Kodları

Bir endüstri zincirini takip etmek, aynı zamanda o zincirin üzerindeki kullanılan bütün binaları satın alabileceğiniz anlamına da gelir, böylece yatırımlarınız size daha fazla para kazandırmış olur.

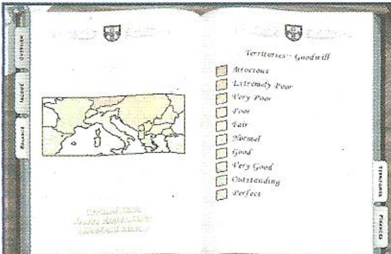
Yolcu taşımacılığından başka hayvanlar, tekstil ve çelik endüstrileri de çok karlı zincirler. Özellikle çelik için bu çok geçerli; birçok yerde çeliğe ihtiyaç duyuluyor. Çelik, araç gereç ve kalıp fabrikalarına, konserve ve otomobil tesislerine satılabiliyor.

Uzaklardan gelen kaynaklar için daha fazla para ödeniyor. Ne yazık ki uzak mesafeler söz konusu olduğunda yakıt ve altyapı masrafları belinizi bükebilir. Bu iki cümlenin anlamı şu: Orta mesafeli nakliyeler en karlıları. Kısa mesafelerde az para kazanırsınız ve zincir boyunca daha fazla mal üretmek için zaman kalmaz. Uzun mesafeler ise çok masraflı oluyor, yani kısacası kargonuzu aşırı olmamak kaydıyla uzunca bir mesafeden nakletmek en karlı iş. Bu mesafe, kullandığınız lokomotife, zaman aralığına ve kargo türüne bağlı olarak değişecektir; ama kuralı hiçbir zaman aklınızdan çıkarmayın.

Bölgeler ve İyi Niyet

Harita genellikle birçok farklı bölgeye ayrılmış oluyor ve her birinin size gösterdiği iyi niyet seviyesi de değişik. Ulaşım masraflarınız, o bölgeyle aranızdaki politik duruma da bağlı olduğu için çevrenizdekilerle iyi geçinmek ulaşım masraflarınızı oldukça düşürecek. Onların size gösterdiği iyi niyet seviyesi, bir demiryolu şirketi olarak başarı sağlayıp sağlayamamanıza bağlı. Trenlerinizi güvenilir ve istasyonlarınızı boş tutarsanız, herkes sizinle iyi ilişkiler içinde olacaktır. Oyunun sonuna yaklaştığınızda, çevrenizdekilerle ilişkilerinizi gösteren haritanın yemyeşil olmaması için hiçbir neden yok.

Bir istasyondaki artık mallar, iyi niyet seviyesini düşürür. İnsanlar mallarını taşımanız konusunda size güvenmek isterler. İyi niyet seviyesini artırmak istiyorsanız, nakledebileceğinizden daha fazla kargo ortaya çıkaran veya satmayı düşünmediğiniz ürünleri üreten fabrikaların yakınına istasyon kurmayın. Birçok istasyona bakım birimleri kurarak şirketinizin güvenilirliğini pekiştirin. Böylece trenleriniz daha iyi çalışacaktır. Bu da sizin işinize gelir çünkü her arızada politik durumunuz sarsılıyor. Çarpışmalar ise daha da beter. Eğer iyi niyet peşindeyseniz, daha güvenilir trenlerle çalışmalısınız (nakliye süreleri uzasa bile). Tahmin edebileceğiniz gibi soygunlar da adınızı lekeliyor. Tam olarak yüklenmemiş trenlere birer ek vagon koyarak güvenliklerini sağlayın. Bu vagonlar güvenilirliği de artırıyor, bu yüzden onlara özellikle önem vermeniz lazım. Aslında, iyi niyet seviyesini oldukça fazla ve hızlı bir şekilde yükseltmenin en iyi yollarından biri, bütün trenlerinize bu ek vagonlardan koymak.



Nerede hata yaptım acaba? Fransızlar beni seviyor gibi görünüyor, ama Almanlar...

6 milyon doları havaya atabilir misiniz? Collis Huntington, 6 milyonluk borç alarak marjını çok etkili bir şekilde kullanıyor. Ancak arkasında 3 milyon dolarlık satış güvencesi ve birkaç hisseyi içeren yatırımları da var.



İngiltere'deki demiryolu imparatorluğunuzu kurmaya başlamak için Londra çok uygun bir yer.

Kampanya İçin İpuçları

Kampanyada 18 farklı senaryo bulunuyor. Her birinin kendine göre zorlukları var; ama 5, 7 ve 12 numaralılar özellikle zor. Bu üç zorlu senaryo hakkında ipuçlarını aşağıda bulabilirsiniz.

CAMPAIGN SCENARIO FIVE: WHISTLE STOPS AND PROMISES

Göreviniz, Roosevelt'i şehir şehir dolaştırarak gelecek seçimdeki oy oranını artırmak. Bir tek trenle başlıyor ve daha fazla satın alamıyorsunuz. Zaman da ay ve yıl şeklinde değil, gün ve saat şeklinde ilerliyor ve önünüzde yalnızca 14 gün kalmış. Başta imkansız gibi görünse de, Hard zorluk seviyesinde bile Gold başarısını gösterebilmeniz mümkün. Şunları yapın:

Seçebileceğiniz üç farklı tren var. Bunlardan yalnızca biri sizi Hard seviyesinde bile zafere taşıyabilir, o da Camelback 2-6-0. Dağlardaki üstün performansı ve altı vagon takılıyken bile gösterdiği olağanüstü çekiş gücüyle bu tren, diğerlerini ezip geçiyor. Benzer şekilde Camelback 2-6-0'ın verilen süre içerisinde tam 16 istasyonda durması ancak tek bir güzergahla sağlanabiliyor. Cheyenne'den başlayın sonra da batıya Rock Springs'e doğru gidin. Sonra kuzeybatıya yönelerek Pocatello, Twin Falls ve Boise'den geçin. Bu sıralarda yakıt, kum ve su doldurmanız gerekecek, bunun için Pasco'ya yönelin. Sonra geri dönün ve daha da batıya giderek kıyının yakınındaki ayrıma gelin. Güneye sapan yolun başında bir tepe var, bu yüzden önce kuzeye giderek aşağı iniş için hız kazanın. Böylece o tepeye çok daha rahat tırmanabilirsiniz. Ancak Tacoma'da henüz durmayın, bunun yerine Bellingham'daki dağlık alana gidin. Böylece yokuşu çıkarken trenin yeniden hızlanmasına gerek kalmaz. Bellingham'dan sonra Seattle ve Tacoma'dan geçin ve güneydeki sapağın yokuşundan çıkarak Eugene'e, oradan da Salem ve Portland'a gidin. Sonra da yine batıya yönelerek Spokane'e gidin. Yolda Pasco'dan tekrar geçeceksiniz, ama durmanıza gerek yok. Sadece geçmeniz bile treninizin ikmal yapmasına yetiyor. Spokane'den sonra güneye Missoula'ya ve Helena'daki dağ geçidine gidin. Doğudan girmeniz durumunda sizi çok yavaşlatacak olan bu geçit, batıdan girince hızınızı o kadar da çok kesmiyor. Helena'dan sonra en yakın şehir olan Great Falls'a gidin. Daha da ilerlemek için hiç zamanınız kalmayacak; ama zaten buna gerek de yok, çünkü Great Falls tam 16. durağınız!

Kolay ve normal zorluk seviyelerinde, yukarıdakileri yaptığınız zaman bü-

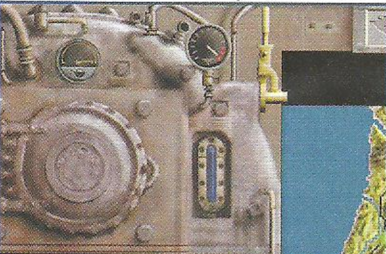
yük ihtimalle altın alıyorsunuz. Hard seviyesinde ise treniniz %10 daha yavaş gidiyor, bu yüzden biraz daha zorlanacaksınız. Yola çıkmadan önce Camelback'in ayrıntılarına bakarak motor bloğunun üzerindeki kolu çekin. Hemen yanındaki göstergeyi izleyin ve ibrenin kırmızı işaretli yeri geçerek en yüksek hıza ulaştığından emin olun. Böylece treni gidebileceği son hızla kullanacaksınız. Camelback oldukça güvenilir ancak altın başarı seviyesine ulaşmak biraz şansa bağlı. Bir kez arıza geçirseniz bile yine de zafere ulaşabilirsiniz ancak daha fazlası zamanınızdan çok şey götürür. Kaza durumunda ise zaten her şeyi kaybedersiniz (Başkan'ınız da ölür!).

CAMPAIGN SCENARIO SEVEN: BIRTH OF THE IRON HORSE

Bu İngiliz senaryosu, içerdiği yarış yüzünden oldukça zorlu. Altın başarı seviyesine ulaşmak, birçok şeyin yanında, hayatta kalan tek şirket olmanızı gerektiriyor. Yani iki cephede mücadele edeceksiniz; demiryolu işleri ve borsa. Büyük ve güçlü bir şirketi yönetmek, size ihtiyacınız olan 20 milyon doları kazandıracak. Zaten yedinci senaryoya geldiğinizde, böyle bir şirketi yönetebilecek durumda olmanız gerekir. Şirketler arasındaki mücadeleden kurtulmak pek kolay olmayacak.

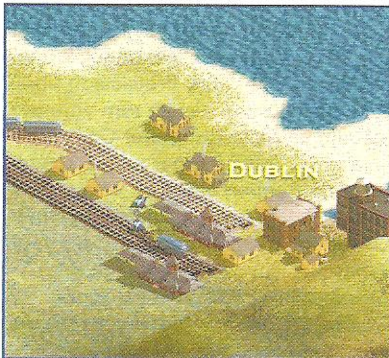
Diğer şirketlerden hiçbiri, kendi kendilerini kapatmayı düşünecek kadar alçakgönüllü değiller. Bu yüzden, onları ortadan kaldırmak için başka yollar bulmanız gerekecek ve bunu yapmanın en iyi yolu da borsada oynamak. Oyun boyunca onların hisselerini alıp durun ve mali durumunuz elverdiği zaman da onları yutun.

Bu taktikler ile Platner'ı hemen eleyebilirsiniz; çünkü siz ondan çok daha iyi bir yöneticisiniz. Onun hisse satışları kötü gidecek ve siz de yatırımcıların oylarını hemen toplamaya başlayacaksınız. Hudson da ayrı bir hikaye. Onunla girdiğiniz mücadeleyi ya kılpayı kazanacak, ya da kılpayı kaybedeceksiniz. Veya işleri kendi lehinize çevirmek için biraz daha fazlasını yapabilirsiniz. Güçlü bir şirket kurmaya başladıktan sonra onun döşediği önemli yolların hemen yanına siz de yol döşeyin ve istasyonlarının yanına da kendi istasyonlarınızı kondurun. Yani kısacası, onun yaptıklarının aynısını yapın. Sonra da trenlerinizi çalıştırarak onun işini çalın. Paranız yettikçe bunu bütün yollar için yapın. Bu iş sırasında biraz para kaybetseniz bile diğer demiryollarınızdan gelecek parayla bu açığı kapatabilirsiniz. Bu taktik rakibinizi çok yıpratacaktır. Hisse senetlerinin değeri düşecek ve hazır olduğunuz zaman onu satın alabileceksiniz.


Ya Great Falls, ya ölüm! Bu sarı kol hız ayarını gösteriyor. Onu sona dayamak size altın başarı seviyesini de getirebilir, hazin bir sonu da...

CAMPAIGN SCENARIO 12: WHEN WALLS COME DOWN

Başlangıç tarihi (1991) ve politik durum (Berlin Duvarı'nın yıkılmasından sonraki Doğu Avrupa), bu senaryoyu çok güçleştiriyor. Daha uzaklara götürülmesi gereken kaynaklar size yeteri kadar para kazandırmayacak; ayrıca trenleri alırken yaptığınız masraf da en başta belinizi oldukça bükecek. Ne yazık ki, başlarda erişim izniniz bulunan tek bölge olan Polonya'da taşımacılık için pek fırsat yok. Binbir zorlukla kazandığınız paranın büyük kısmı, şirketinizi genişletmek yerine daha çok erişim hakkı sağlamak için harcanıp gidecek. Ayrıca altın başarı seviyesine ulaşmak için Alborg ve İstanbul gibi şehirleri birbirine bağlamak amacıyla şirketinizi oldukça fazla genişletmeniz gerekecek.



Kendi yollarımı Hudson'ınkilerin yanına yerleştirerek onun işini baltaladım.

Şimdiye kadar geliştirdiğiniz bütün yeteneklerinizi kullanmak bir yana, işinize yarayacak birkaç numara daha bulunuyor. Gerekli olan şeyin şehirleri bağlayacak demiryolları olduğunu unutmayın, bu demiryollarının sahibinin kim olduğu hiç farketmiyor. Rakip bir firma Venedik'le (erişilmesi gereken başka bir şehir) bağlantı sağlarsa, o rakibinizin döşediği yola bağlanmanız yeterli oluyor. Yani bırakın bilgisayar işin büyük kısmını sizin için yapsın. Bölgelere erişim söz konusu olduğunda iyi niyet de işin içine giriyor, oyunun başlarında size gösterilen iyi niyet zaten yeterince yüksek. Onu o halde tutmaya çalışın, böylece şehirlere girmek için çok fazla para ödemenize gerek kalmaz. Oyunda ilerledikçe bazı şehirler, yollarını döşemeniz için oldukça cazip teklifler yapacaklar. Ne yazık ki demiryolunu döşemek, neredeyse her zaman yapacağınız anlaşmayla elde edeceğiniz kardan daha pahalıya patlıyor. Yalnızca çok hızlı gelişiyorsanız ve harcayacak paranız varsa bu teklifleri kabul edin. Aksi takdirde pek kulak asmasanız da olur. PCG

HALA TAKILIYOR MUSUNUZ? O HALDE SAYFA 73'DEKİ HİLELERE BİR GÖZ ATIN



12 numaralı senaryoda uğraşmak zorunda olduğunuz bir sürü şirket var. Burada başarılı olmak için politikacı yönünüzün de kuvvetli olması lazım.


Half-Life


Blood 2


Delta Force


Tomb Raider III


Caesar III


Grim Fandango


Sin


Railroad Tycoon II


Shogo


Hile Kodları

Shogo

Geçen ay oyunun büyük bölümünde size rehberlik etmiştik. Ama biliyorduk ki bu hızlı aksiyondan sıyrılmak için zaman ihtiyacınız vardı... O halde şimdi oyunun sonuna hazırlanın.

Prodigal Son

Soldaki koridoru takip edin, enerji bariyerini aşın ve rampadan yukarı çıkın. Sağdaki yoldan gidin, merdivenleri geçin ve sağınızdaki personel bölgesine girin. Sonuna kadar ilerleyin ve Cathrine'i bulmak için solunuzdaki kabine girin. Konuşmanızın ardından bölgeden çıkın ve sola dönün. Sonuna dek odaları izleyin ve oyunun başında korumaları olan büyük kapıdan girin. Level'ı bitirmek için diğer kapıya doğru dümdüz gidin.



***PRODIGAL SON:* Bu kötü adamlarla dolu yolu temizledikten sonra kabininizde Kathryn'le buluşun.**

Belly of the Beast

Koridor boyunca ilerleyin ve solunuzdaki merdivenlerden çıkın. Dümdüz ilerleyin ve solunuzdaki diğer merdivenlerden aşağı inerek Kato Procession Control'ü bulun. Diğer odaya girin ve 1 numaralı bilgisayarı aktif hale getirin. Odayı terkedin ve merdivenlerden geri yukarı çıkın. Solunuzdaki merdivenleri takip edin ve sonra sağınızdaki merdivenlere yönelin. Kapıdan girerek Computer Systems Control istasyonunu ve Electronics Grid 1701 istasyonunu Engeneering Command Center'da bulun. Bu odada 2 ve 3 numaralı bilgisayarları aktif hale getirin. Ardından içeri girdiğiniz kapıdan dışarı çıkın.

Sağınızdaki küçük odaya yönelin ve kapıdan girin. Sola doğru koşun ve sol duvardaki kapıdan girin. Yol boyunca koridoru takip edin bir sonraki kapıdan geçin ve Life Support Control odasına girin. 4 numaralı bilgisayarı aktif hale getirin. Buradan çıkın ve Electronics Grid 1701 istasyonuna dönün. İstasyonun karşısındaki kapıdan girin ve asansörle yukarı çıkın. Asansörden çıkın ve kapıya gelene kadar koridoru takip edin. Engineering istasyonundaki 5 numaralı bilgisayarı çalıştırın.



***BELLY OF THE BEAST:* Bu level'ın ana amacı, beş bilgisayar konsolunu da aktif hale getirmek.**

Şimdi beş bilgisayarı da çalıştırmış oldunuz. Rampaya yönelin ve tepedeki kapıdan girin. Yolu takip edin, asansörle yukarı çıkın ve soldaki kapıdan girin. Odanın sonuna koşun, rampayı tırmanarak bir üst kata çıkın ve Kato Storage Reservoir'e giden geçidi izleyin. Odaya girin, sağa yönelin ve Kato Allocation Center'a girin. Sola gidin ve gücü kesmek için büyük kırmızı şalteri kullanın. Kato Procession Control odasına dönmek için tüm yolu geri katedin ve Main Computer Core odasına girin. Odanın diğer ucuna koşun, duvardaki şalteri çalıştırın ve merdivenden aşağı inin. İlk konsolu açın ve Leviathan'ın ana Computer Core'unu kapatmak için şalteri kullanın. Kato Storage Reservoir odasına dönün. Odanın sol tarafına giden yolu izleyin ve odanın sonundaki kapıdan girin. Level'ı tamamlamak için koridorun sonuna kadar yürüyün.

Unexpected Complications

Köprünün sonuna kadar koşun ve sağdaki asansöre girin. Asansörle yukarı çıkın ve binanın ucuna kadar koşun. Yandaki binaya zıplayın, sonra da binanın en yüksek bölümüne zıplayın. Binanın sağ tarafından aşağı bakın ve karşıdaki bir düşman MCA'i yerleştirilmiş küçük binanın tepesine zıplayın.
Binanın çatısındaki havalandırmayı kullanarak karşıdaki binaya zıplayın. Binanın sağ tarafınızdaki alt kısmına zıplayın, sonra iki bina daha atlayarak çatıdaki diğer havalandırmayı bulun. Yan binaya zıplamak için havalandırmayı kullanın. Bu binanın havalandırmasını bir sonraki binaya zıplamak için kullanın ve buradaki havalandırmayı da karşınızdaki binanın çatısına zıplamak için kullanın. Bir sonraki binanın havalandırmasına doğru aşağı zıpayın ve bunu da solunuzdaki binanın çatısına zıplamak için kullanın. Buradan sol yanınızdaki binaya zıplayın ve bir sonraki havalandırmayı kullanarak karşınızdaki binaya zıplayın. Sağ tarafınızdan aşağı bakarak altınızdaki binanın çatısındaki havuzu görün. Havuza atlayın, dışarı çıkın ve diğer bir asansöre giden uzun yolu takip edin. Bu asansörle aşağı inerek level'ı tamamlayın.

Central Command

Asansörle yukarı çıkın. Control Command Center'ın içine doğru yürüyün. Sağ odaya girin ve aşağıdaki koridora geçmek için pencereden atlayın. Sola yürüyün ve Storage Room A'ya girin. Sağınızdaki kasaların üzerinde yürüyün. Kasaların üstündeki tel kapıyı vurun ve yukarıdaki boruların içinden emekleyerek geçin. Sola doğru emekleyin ve sol tarafınızdaki diğer tel kapıya da ateş edin ve yeni bölgeye girin.

Düz ilerleyin ve bölgenin en altına inen merdivenden inin. Uzun koridoru takip edin ve sağ tarafınızdan MCA bölgesine zıplayın. Sağa yönelin, bakım kapağını kırın ve içeri sürünün. Merdivenden tırmanın ve yol boyunca sürünerek sol taraftan Secrity Grid Power Core'a ulaşın. Merdiven-



***UNEXPECTED COMPLICATIONS:* Bu level'ın çoğu, bir kaç düşmanla vakit geçirmek dışında, bir çatıdan diğerine atlamakla geçecek.**



CENTRAL COMMAND: İçeri girmek için bilgisayar konsollarını imha etmek ve Security Grid Power Control'u durdurmak zorundasınız.

den bilgisayar konsollarına inin ve bunları tuz buz edin. Tekrar merdivenle yukarı çıkın, sürünerek koridor boyunca dikey boruya kadar ilerileyin. Sağ duvardaki merdivenden yukarı tırmanın ve yol boyunca ileriye, zemindeki deliğe doğru sürünün. Aşağı atlayın ve Enviromental Power Core'u bulmak için altınızdaki boruya girin. Envorimental Power Core'u patlatın ve bulunduğu yerin karşısındaki koridora doğru yönelin. Altınızdaki koridora atlayın ve kapıdan girin.

Sola dönün ve Central Command'ı bulmak için kapıdan girin. Odanın diğer ucuna gidin ve asansörle yukarı çıkın. Asansörden çıkın, odanın diğer ucuna gidin ve iki kapının birinden içeri girin. Sonraki kapıdan geçin ve sola giden koridoru takip edin. Duvardaki şalteri aktif hale getirin ve sonraki kapıya yönelerek diğer bölüme geçin.

Yerdeki okları sağa doğru izleyin ve kapıdan geçerek köprüye gelin. Sağınızdaki merdivenden çıkın ve tepedeki asansörle aşağı inin. Asansörden çıkın, ileri koşun ve diğer kapıdan geçin. Köprünün ön tarafına koşun, amiral sizinle konuşacak. Bu konuşmadan sonra köprü bölgesinden ayrılın ve tekrar yukarı çıkın. Solunuzdaki yolu takip edin, solunuzdaki ilk kapıyı pas geçin ve solunuzdaki ikinci kapıdan girin. Solunuzdaki merdivenlerden yukarı çıkın ve bir üstteki koridoru sonuna kadar izleyin. Görevi tamamlamak için kapıdan girin.

The Hidden Fortress

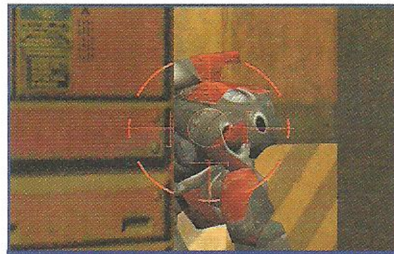
Enerji santralını görene dek kanyonlar arasında ilerleyin. Tüm nöbetçileri haklayın, sağdaki santrali geçin ve kanyon geçidini takip ederek mağaradan yeraltı geçidine girin. Yeraltı bölgesine yönelin ve kapıdan girin. Soldaki yolu izleyin ve asansörle aşağı inin. Asansörden çıkın ve solunuzdaki ikinci rampadan yukarı ilerleyin. Sağa dönün ve büyük asansörle yukarı çıkın. Asansörden çıkın ve sıradaki kapıdan geçerek koridoru takip edin. Dışarı çıkın ve Fortress'ı bulana kadar kanyon geçidini izleyin. Kapıdan geçerek yukarı yürüyün ve tesisteki düşmanları yok edin. Giriş kapısından geçin ve bir başka yeraltı bölgesine gelerek level'ı tamamlayın.



THE HIDDEN FORTRESS: Enerji santralini geçtikten sonra kanyon geçidi sizi Fortress'a götürecek. Bir sonraki level için çıkış kapısından geçin.

Baku

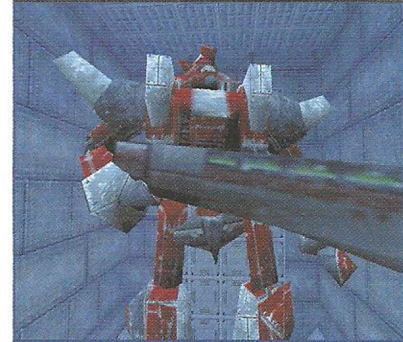
Bu level'ı tamamlamak için tek yapmanız gereken Uziel'i öldürmek. Korunmak için kasaları kulllanmaya ve patlayıcı olmayan en güçlü silahınızı onun üstüne boşaltmaya çalışın. Bol şans.



BAKU: Uziel'yle son karşılaşmanız onun ölümüyle sona ermeli. Maçı kazanmak için kasaları ve siper alarak ateş etme yeteneğinizi kullanın.

Countdown

İleri doğru gidin ve sonra da asansörle yukarı çıkmak için sola ilerleyin. Asansörden çıkın, sola yönelin ve arkanızdaki kapıyı açmak için bilgisayar konsolunu çalıştırın. Çevrenizde dönün, duvar boyunca koşun ve açık kapıdan girin. Köprüden karşıya koşun, buradaki kapıdan girin ve sağa dönün. Silah kontrol istasyonundaki ilk şalteri kullanın ve odanın çevresinde merdivene doğru ilerleyin. Merdivenlerden aşağı, ilk kapıya ilerleyin ve diğer kata gelin. Sağa dönün, ikinci şalteri aktif hale gtirin ve merdivene dönün. Diğer kapıya doğru, aşağı ilerleyin ve diğer kata girin. Tekrar sağa koşun ve üçüncü şalteri kullanarak Kato Cannon'u kapatın. Merdivene dönün, pencerelerden birinin kırık olduğunu farkedeceksiniz. Pencereden atlayın ve büyük koridora girin. Solunuza doğru koşun ve kapıya doğru yönelin. İki MCA kapısını geçin, Ryo MCA'si içinde karşınıza çıkacak. Level'ı bitirmek için Ryo'u yok edin.

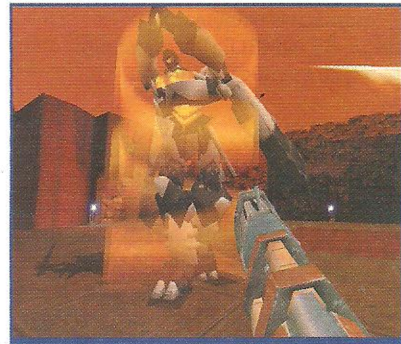


COUNTDOWN: Kato Cannon'u imha ettikten sonra Ryo'yla yüzleşeceksiniz. Onun son yenilgisi, sizin tek seçeneğiniz olacak.

Brother's Keeper

Ilk yapmanız gereken Cothineal'i "gözünden" vurmak. Bu, geçici olarak Gabriel'in çevresindeki koruyucu kalkanı saf dışı bırakacak. Kalkan yeniden ortaya çıkana kadar Gabriel'e bir iki atış yapın. Gabriel ölene dek bunu tekrar tekrar yapın. Ryo, bir iki köpeğiyle birlikte belirecek. MCA'ini imha ettikten sonra yaya olarak kaçmaya çalışacak. Onu temizleyerek görevi ve oyunu bitirin. Tebrikler! PCG

HALA TAKILIYOR MUSUNUZ? O HALDE SAYFA 73'DEKİ HİLELERE BİR GÖZ ATIN



BROTHER'S KEEPER: Gabriel'in koruyucu kalkanını saf dışı bırakmak için "göz"ü vurun. Bu size ona zarar vermeniz için çok değerli bir kaç saniye kazandıracak.

Hile Kodları

Hile kodları sadece bir oyunda ya da senaryoda ilerlemek için kullanılan bir yöntem değildir. Onlar sizin dostunuzdur. Yeni ahbaplarınızla ilişkinizden sonuna kadar faydalanın.

Age of Empires: The Rise of Rome

ENTER'a basın ve şunları girin:
REVEAL MAP: Tüm haritayı gösterir.
PEPPERONI PIZZA: 1,000 yiyecek verir.
COINAGE: 1,000 altın verir.
WOODSTOCK: 1,000 odun verir.
QUARRY: 1,000 taş verir.
HOME RUN: Senaryo otomatikman kazanılır.
STEROIDS: Binalar anında inşa edilir.
NO FOG: Savaş sisini kaldırır.
BIG BERTHA: Mancınıkların menzilini ve verdiği hasarı artırır.
ICBM: Balistaların menzilini artırır.
CONVERT THIS!: Yeni bir rahip birimi verir.
BIG MOMMA: Füze fırlatan bir araba birimi verir.
STORMBILLY: Bir savaş robotu birimi verir.
GAIA: Hayvanları kontrol etmenizi sağlar.
BIGDADDY: Roketatarı olan bir araba birimi verir.
KING ARTHUR: Kartalları, 999 hit point'i olan dragonlara çevirir.
GRANTLINKSPENCE: Hayvanların artık bir sıkımlık canı var.
FLYING DUTCHMAN: Juggernaut birimlerinin karada hareket etmesini sağlar.
HOYOHOYO: 600 hit point'i ve 6 hızı olan bir rahip verir.
E=MC2 TROOPER: Nükleer füzesi olan bir birim verir.
MEDUSA: Bir köylüyü düşman köye gönderir. Köylü öldükten sonra bir Black Rider haline gelir. Black Rider birimi öldükten sonra ağır bir mancınığa dönüşür.
PHOTON MAN: Lazer silahına sahip bir asker edinmek için şehir merkezine tıklayın.
JACK BE NIMBLE: Bir mancınığı seçin, köylüleri öldürsün.

Blood 2

'T' tuşuna basın ve aşağıdakilerden birini girin:
MPGOD: God modu
MPKFA: Tüm zırhları, cephaneyi ve tam sağlık verir
MPHEALTH: Tam sağlık verir
MPAMMO: Tüm cephaneyi verir
MPARMOR: Tüm zırhları verir
MPCLIP: No clip modu
MPCAMERA: Kamera açışını değiştirir
MPLIGHTSCAPE: Işıklandırmayı değiştirir



COMMANDOS: **Bu, hoş fakat ölümcül bir oyun. Ama çıldırmayın, işi bitirmek için verdiğimiz hileleri kullanın.**

Carmageddon

Yarış sırasında şu kodlardan herhangi birini girebilirsiniz:
SPAMSPAMSPAMSPAM: Hareketsiz yayalar
IHAVESOMESPAM: Yerçekimini ayarlar
HAMSTERSEX: Kör yayalar
ILOVENOBBY: Haritada yayaları gösterir
NAUGHTYTORTY: Yayalar yeniden doğarlar
RUSSFORMARIO: Elektro-ölüm ışını
GIVEMELARD: Kredinizi yükseltir
RABBITDREAMER: Yerçekimini ayarlar
SUPERHOOPS: Patlayan yayalar
IGLOOFUN: Hot-rod power-up'ı
BUYOURNEXTGAME: Jöle süspansiyon
CHICKENFODDER: Zıp zıp süspansiyon
FUNNYJAM: Turbo yayalar
ISLANDRULES: Volkanik cesetler
SMALLUDDERS: Dev yayalar
SPAMFRITTERS: Bedava tamir
GOGGLEPLEX: Su altı kabiliyeti
SPAMFORREST: Acil el freni
TRAMSARESUPER: Yayaları tamponunuzda biçin

Commandos

Hile modunu aktif hale getirmek için, oyun sırasında 1982GONZO yazın ve aşağıdaki kodları girin:
CTRL+I: Adamlarınızı ölümsüz yapar
SHIFT+V: Görüş alanı dışındaki objelerin iz çizgisi
SHIFT+X: Teleport
CTRL+SHIFT+N: Görevi bitirir
CTRL+SHIFT+X: Görev dahilindeki herşeyi yok eder
NOTE: Bir kez açtıktan sonra hile modunu kapatamazsınız.

Password bölümünde JONXX (XX yerine görev numarası) yazın ve bu göreve geçin.

Deathtrap Dungeon

Bu hileler, *Deathtrap Dungeon*'ın yıldızı Red Lotus'u vaadedilmiş topraklarda yönetmenize yardımcı olacaktır. Oyun sırasında aşağıdakileri yazın:

ELVIS: Ölümsüzlük
TOOLS: Tüm araç gereçleri elinizdeki eşyalar arasına koyar



DEATHTRAP DUNGEON: **Red Lotus üstüne bir şeyler giymek için bir hile kullanabilir. Üşüyor olmalı.**

Delta Force

Konsol görüntüsü için "~" tuşuna basın, sonra da aşağıdakileri tuşlayın:
IWILLSURVIVE: God modu
HITMEWITHYOURBESTSHOT: Bilgisayarın yapay zekasını yükseltir
TAKEITTOTHELIMIT: Tüm cephaneyi verir

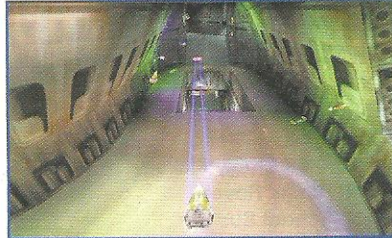
Die by the Sword

Bu hileleri kullanmak için, oyun sırasında F1'e basın ve şunları girin:
FREEZ: Bir level'daki düşmanların yapay zekasını kaldırır. Ayrıca turnuva ve arena modlarında da kullanılabilir.
AGRAV: Kopan tüm uzuvlar level boyunca yerçekiminden kurtulur ve zıplamaya başlar.
GHOST: Siz karakterlerinizin tüm kontrolünü elinizde tutmaya devam ederken düşmanlarınızın fiziği bertaraf olur.
AIAIM: Düşmanlarınızın, olduğunuzu düşündükleri yer için yaptıkları hedefleme bilgilerini görmenizi sağlar.
DEDLY: Her tuşladığınızda kılıcınızın zarar gücünü 10'a katlar. Oyun net üzerinden oynandığında kullanılamaz.
GOLRG: Her tuşladığınızda karakterinizin ebatı %110 büyür.
BAMFF: Bir level'da önceden saptadığınız her yere ışınlanmanızı sağlar.
MUKOR: God modu. Darbelere ve lavlara karşı tam koruma, ama ezilmeye karşı değil.
LUNAR: Her yazdığınızda yerçekimini azaltır. Bir kez aktive ettikten sonra kapatamazsınız.
PEACE: Combat modundaki düşmanlara 50.000 puanlık zarar verir.
BTINY: Karakterinizi orijinaline göre %50 küçültür. Normale dönmek için bir daha tuşlayın.
HICUP: Karakterler ekran üzerine gelişigüzel dağılır.
IFALL: Karakterinizin düşmesine neden olur.
GOCAM: İstediğiniz kamerayı hareket ettirmenizi sağlar. Eksende hareket için CTRL+U, I, O, J, K, L'yi, zoom ve döndürme için CTRL+yön tuşlarını, kameranın serbestçe hareketi için CTRL+mouse'u kullanın.
FPERS: Saniyedeki kare sayısını gösterir.
BZONE: Poligonların grafik modları arasında geçiş sağlar; tel çerçeveler, düz gölgeli, kapalı ve normal.


DIE BY THE SWORD: Kılıcınızın daha fazla zarar vermesi için "DEDLY" hilesini kullanın.

Forsaken

Açılış ekranında önce BUBBLES yazın, sonra da:
THEFULLMONTY: Tüm level'lara geçiş hakkı.
IAMZEUS: God modu.


FORSAKEN: Level'dan level'a atlayabilmeniz için size bir "THEFULLMONTY" sağlayan çok fazla oyun yok.

Grand Theft Auto

Player Select ekranında kullanmak istediğiniz hileyi, oyuncu adı olarak girin. İstediğiniz kadar kod girebilir, sonra da oyunda kullanacağınız adı yazabilirsiniz. Kodları kullanabilmek için oyundan çıkıp tekrar başlatın.
NINEINAROW: Bütün level'lara ve şehirlere geçiş hakkı
IAMTHELAW: Polissiz oyun
ITCOULDBEYOU: Size 999999999 puan verir
SUCKMYROCKET: Bütün silahlarla ve power-up'larla başlamanızı sağlar
ITSTANTRUM: Sonsuz hak
HATEMACHINE: Katsayı 10 yükselir
BUCKFAST: Bütün silahları almak için nümerik klavyeden * tuşuna basın
HEARTOFGOLD: Bütün ara demoları gösterir

YETİŞKİNLERE ÖZEL HİLELER!
Bu, sadece birbirini çok seven annecikler ve babacıklar için. GTA sizin için yeterince ağzı bozuk değilse, bir kodla super-XXX dereceli diyalogları kullanabilirsiniz. Sıkıyorsa aşağıdaki kodları bir deneyin:
IAMGARYPENN: Daha saldırgan bir dil modu açar
IAMNOTGARYPENN: Bu modu kapatır

Half-Life

Oyunu yüklerken "HL.EXE –CONSOLE." Yazın. Konsolu açmak için é tuşuna basın ve hile modunu açmak için 'SV CHEATS1' yazın. Oyunu tekrar yükleyin ve konsolu açarak şu hileleri girin:
/GOD: God modu
/NOCLIP: No clip modu

Jazz Jackrabbit 2

Oyunun istediğiniz yerinde aşağıdaki kodları girin:
JJGOD: Jazz'a ölümsüzlükle birlikte tüm silahları ve power-up'ları verir
JJINV: Sadece ölümsüzlük
JJSHIELD: Çeşitli kalkanlar verir
JJCOINS: Bedava para verir
JJMORPH: Spaz'a, bir kuşa, kurbağaya ve tekrar Jazz'e dönüşebilirsiniz
JJGEMS: Bedava mücevher verir
JJAMMO: Fazladan cephane kazanırsınız
JJFLY: Orijinal oyundaki gibi uçma yeteneği verir
JJPOWER: Silah power-up'larını verir

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Bu kodları kullanmak için karanlık güçlerin etkisi altına girmiş olabilirsiniz. Kullanmak için oynarken "T"ye basın ve kodu girin. Aşağıdaki bazı kodlarda bulunan 1 ve 0, bunları açıp kapamak için kullanılıyor.
IAMAGOD: Aydınlık ve karanlığın tüm güçlerini verir
DIEDIEDIE: Tüm silahlar
GIMMESTUFF: Tüm inventory
GAMEOVER: Bir sonraki göreve atlarsınız
STATUESQUE 0/1: Tüm yaratıkları dondurur ve tekrar hareket etmelerini ya da saldırmalarını önler
TRAINME: Güç düzeyinizi 1 artırır
FREEBIRD: Uçmanızı sağlar
BOINGA 0/1: Ölümsüz god modu
TRIXIE: Mananızı en üst düzeye çıkarır
CARTOGRAPH: Yaratıkların yerleri de dahil olmak üzere tüm haritayı gösterir
GOSPEEDGO 0/1: Tüm yaratıkların ağır çekim hareket etmelerine sebep olur

Lords Of Magic

Hile modu için CONTROL tuşuna ve BACKSLASH tuşuna basın. Sonra da aşağıdakileri girin:
JACKPOT: 200 altın, kristal ve içki verir
MARATHON: Seçtiğiniz ekibe 1.000 hareket puanı verir
PUFF: Size bir dragon verir
HOCUSPOCUS: Tüm büyü bilgisine sahip olursunuz ve seçtiğiniz ekibe 1.000 mana verir


Half-Life

Blood 2

Delta Force

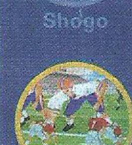
Tomb Raider III

Caesar III

Grim Fandango

Sin

Railroad Tycoon II

Shogo

Hile Kodları


Half-Life


Blood 2


Delta Force


Tomb Raider III


Caesar III


Grim Fandango


Sin


Railroad Tycoon II


Shogo


Hile Kodları

NCAA Football 99

Bu kodları açmak için kontrol cihazı seçim ekranına gidin ve:

ELAH: David ve Goliath modu: Müthiş bir üstünlük kazanacakları savaşta büyük adamlar küçük adamlara karşı.

ELECTRIC: Çocukluğunuzdan oyuncuları metal bir sahaya dizip güç verip çemberler çizerek koşmalarını izlediğiniz bir Amerikan futbolu oyunu hatırlıyor musunuz? Bu işe yarar küçük kodla PC'nin ilk çağlarını yeniden yaşayacaksınız. Hatıraların sel gibi akacağını garanti ediyoruz.



NCAA FOOTBALL 99: Beyazlı adamların işi biraz daha kolay görünüyor.

Need For Speed III: Hot Pursuit

Aşağıdakileri kullanmak için herhangi bir menüdeyken girin:

RUSHHOUR: Trafiği artırır

EMPIRE: Empire City pistini kullanabilirsiniz

ELNINOR: El Nino arabasını kullanabilirsiniz

MERC: Mercedes CLK GTR'ı kullanabilirsiniz

GOFAST: Yarış modunda hızı artırır

ALLCARS: Takip araçları da dahil tüm arabaları kullanabilirsiniz

JAG: TProgramın derinlerinde saklanmış bir araba daha var ve bu hile kodu onu kullanmanızı sağlıyor; Jaguar Sport XJR-15...ne hoş!

MONKEY: Vites değiştirmekten nefret ediyor ama düz vitesin verimini mi istiyorsunuz? İşte dualarınızın karşılığı.

MADLAND: En büyük yarış iddiası için bu kodu kullanın. Bu, yapay zeka arabalarının, maksimum beceriyle kullanılmasına izin verirken, size karşı tüm engellemelerini ortadan kaldırır...bol şans.

Oyuncusuz araçları kullanmak için RACE'e tıklamadan hemen önce aşağıdaki kodları girin:

GO01: Mazda Miata
GO02: Toyota Landcruiser
GO03: Cargo Truck



NEED FOR SPEED III: Bu Jaguar Sport XJR-15'in gücünü salıvermek için "jag" hilesini kullanın.

GO04: BMW 5 Series
GO05: 1971 Plymouth Barracuda
GO06: Ford Pickup with Camper Shell
GO07: Jeep Cherokee
GO08: Ford Van
GO09: 1965 Mustang
GO10: 1966 Chevy Pickup
GO11: Range Rover
GO12: School Bus
GO13: Caprice Classic Taxi
GO14: Chevy Van
GO15: Volvo Station Wagon
GO16: Sedan
GO17: Crown Victoria Police Car
GO18: Mitsubishi Eclipse Police Car
GO19: Grand Am Police Car
GO20: Range Rover Police Car

NFL Blitz

Bu hile kodları karşı tarafın ekranına yazılıyor. Rakamlar, Turbo, Jump ve Pass düğmelerine kaç kez basmanız gerektiğini belirtiyor. Örneğin 4-3-2 Sağ yazıyorsa; Turboya 4 kez, Jump'a 3 kez, Pass'e 2 kez basıp, yön tuşunda sağ oka basmanız gerekiyor demektir. Kodun isminin ilan edildiğini duyacaksınız. Aynı anda birden fazla kodu kullanmanız da mümkün.

YUKARI:
0-4-5 YUKARI: Süper saldırı
0-4-0 YUKARI: Koca kafalar
3-1-2 YUKARI: Saldırıyı güçlendirir
4-2-1 YUKARI: Savunmayı güçlendirir
2-1-0 YUKARI: İlk çizgi yok
3-4-4 YUKARI: Top kapma yok
1-5-1 YUKARI: Punt yok
2-3-3 YUKARI: Takım içi uyumu güçlendirir
4-3-3 YUKARI: Görünmezlik
5-1-4 YUKARI: Sınırsız turbo
5-5-5 YUKARI: Hiper saldırı (iki oyuncu da kabul etmeli)
0-3-0 AŞAĞI: Sisi açar
0-0-1 AŞAĞI: Alan golü yüzdesini gösterir
4-2-3 AŞAĞI: Rastgele top düşürmeyi kaldırır
0-1-2 AŞAĞI: CPU yardımını kaldırı(iki oyuncu da kabul etmeli)
1-1-1 AŞAĞI: Turnuva modu (sadece iki kişilik oyunda)
3-1-4 AŞAĞI: Akıllı bilgisayar rakipleri (sadece tek kişilik oyunda)
5-2-5 AŞAĞI: Hava durumu: Kış
0-3-2 SOL: Hızlı turbo koşusu
1-2-3 SOL: Süper alan golleri
1-1-5 SOL: Oyun taktiği seçimini kaldırır (iki oyuncu da kabul etmeli)
2-1-2 SOL: Hava durumu: Açık
2-5-0 SOL: Hızlı paslar
2-1-1 SOL: Oyuncuların saha dışına çıkmasına izin verir
3-3-3 SOL: Tutucunun çevresindeki halkayı görünmez yapar
3-2-1 SOL: Kafaları kaldırır
3-1-2 SOL: Blokçuları güçlendirir
4-0-4 SOL: Hızı artırır (iki oyuncu da kabul etmeli)
5-0-0 SOL: Stadyumu kapatır
0-5-0 SAĞ: Büyük top
0-2-1 SAĞ: Daha fazla alan gösterir (iki oyuncu da kabul etmeli)
1-0-2 SAĞ: Tutucunun ismini saklar
1-4-1 SAĞ: Büyük takım oyuncuları
1-2-3 SAĞ: Başsız takım
2-0-0 SAĞ: Büyük kafa
2-0-3 SAĞ: Takımdaki kafaları büyütür
2-2-2 SAĞ: Gece maçı
3-1-0 SAĞ: Zayıf oyuncular
5-5-5 SAĞ: Hava durumu: Yağmurlu

NHL 99

EA Sports'un çıkardığı bu fantastik oyunun her yerinde sert çarpmalar, savrulan sopalar, buz fışkırtma ve her zamanki gibi programcıların içine sakladığı bir dolu çatlak şey var. Bu hileleri kullanmak için QUIT'e tıklayın, CREDITS'i seçin, PROGRAMMER CREDIT SCREEN'e gidin ve kodu girin. Bunları doğru yaptıysanız bir ses duyacak ve programcılardan birinin kolunu kaldırdığını göreceksiniz.

EAONLINE: TCP/IP kullanarak Internet üzerinden oynamanızı sağlar. Sizin ve rakibinizin bağlantı hızına bağlı olarak oynanabilirlik söz konusu olduğunda verimlilikleriniz farklı olabilir.

HEADBONE: Bazı insanların arabalarında segilemeyi sevdiği şu koca kafalı bebekleri hiç gördünüz mü? Oyuncuların kafasını acayip büyük yapmak için bu kodu kullanın.

BUFFED:Sizce buz saha yeterince kalabalık değilse oyuncuları deve dönüştürmek için bu hileyi kullanın.

1999: Play-off'lar boyunca savaşmayı unutun gitsin. Bu kodu kullanarak en iyinin ödülü olan Stanley kupasının ödül törenini izleyin.


NHL 99: Bu golcü çok küçük, bu golcü çok büyük, bu golcü tam olması gerektiği gibi.

QUICKER: Başlangıç için aksiyon oldukça hızlı ve şiddetli ama daha da hızlanmasını istiyorsanız, oyunculara süper hız ve beceriler kazandıran bu kodu kullanın.
NOBODY: Şu baş belası hayranlar da can sıkıyor, özellikle de yoldaysanız. Bu kodu kullanarak o kaba topluluktan kurtulun.
GULLIVER: Oyun zaten süper golcüler sunuyor ama cüsselerinin becerilerinden üstün olmasını istiyorsanız bu hile kodu onlara etkileyici bir görünüm kazandıracak.
WARP9: Quicker hilesindekinden bile daha hızlı olan bu kodu kullandıktan sonra anlamsız bir hızdaki aksiyonu takip etmekte zorlanacaksınız.
CRANKIT: Direct3D kartınız daha yüksek ekran çözünürlüklere ayarlamakta zorluk mu çekiyorsunuz? Bu kodu kullanarak çözünürlüklerde ki sınırlamayı kaldırabilirsiniz (tüm kartların yüksek çözünürlükte çalışamayacağında ve sistemi kilitleyebileceğinden haberiniz olsun).

Rainbow Six

Oyun içindeki chat kutusunu açmak için ENTER'a basın ve istediğiniz etki için aşağıdakileri girin. Uyarı: Bu kodlar sadece single-player'da çalışır.
1-900: Abartılı nefes efekti
5FINGERDISCOUNT: Tüm cephaneyi yeniden yerine koyar
AVATARGOD: Oyuncunuzu yenilmez yapar
TEAMGOD: Tüm ekibinizi yenilmez yapar
BIGNOGGIN: Koca kafa modu
MEGANOGGIN: Ekstra koca kafa modu!
EXPLORE: Galibiyet durumunu açıp kapatır
NO-BRAINER: Düşmanın yapay zekasını açıp kapatır
SILENTBUTDEADLY: Hareket ederken inanılmaz sesiz olmanızı sağlar
TURNPUNCHKICK: Karakterleri iki boyutlu figürlere dönüştürür

Railroad Tycoon II

Oyun sırasında "TAB" tuşuna basın ve aşağıdakilerden birini girin:
BIGFOOT: Anında galibiyet (Altın)
BOBO: Anında yenilgi
CATTLE FUTURES: Oyuncuya 1 Milyon dolar verir
KING OF THE HILL: Oyuncuya 100 Milyon dolar verir
SLUSH FUND: Şirkete 1 Milyon dolar verir
POWERBALL: Şirkete 100 Milyon dolar verir
AMTRAK: Şirket 1 Milyon dolar kaybeder,
SPEED RACER: Trenin hızını ikiye katlar
AMD103: Tüm lokomotifleriniz AMD103 olur (yıl farketmez)
CASEY JONES: Diğer tüm şirketlerin trenleri kaza yapar
SHOW ME THE TRAINS: İstediğiniz lokomotifi satın alabilirsiniz
OVERTIME: Endüstri üretimini ikiye katlar
VIAGRA: Nüfus iki katına çıkar
LET ME IN: Tüm bölgelere geçişi açar

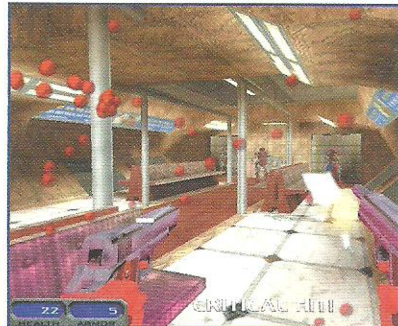
Seven Kingdoms

Hile modunu açmak için; !!!@@@### girin ve aşağıda listelenen tuşlara basın:
C: Banka hesabınıza 1.000$ ekler.
\: Yiyecek stoğunuza 1.000 ekler.
T: Tüm teknolojik gelişmeleri ve scrol-l'ları verir
M: Bütün haritayı açar
;: Seçtiğiniz bir şehirde nüfusu yükseltir. Sonradan eklenen insanların milliyeti rastgele olacaktır
=: Seçilen Seat of Power'da prayer puanını artırır
B: Seçilen yapının inşasını anında tamamlar
Z: Hızlı üretim modunu açıp kapatır
U: Kralı ölümsüz yapar

Shogo: Mobile Armor Division

Bu hileleri kullanmak için "T" tuşuna basın, dialog kutusuna kodu girin ve Enter'a basın:
MPCAMERA: Kamera açısından memnun değil misiniz? Değiştirmek için bu kodu kullanın.
MPLIGHTSCAPE: *Shogo*'da çok sayıda ışıklandırma efekti var; bunların görüntüsünü değiştirmek için bu kodu kullanın
MPKFA: Ortalıkta silah ve zırh aramak can sıkıcı olabilir, tüm teçhizata ve silahlara'a ulaşmak için bu kodu kullanın.
MPARMOR: Şu düşman saldırıları çoook sinir bozucu olabilir! Zarar verilemez olmak için bu kodu kullanın.
MPGOD: Boş bir silah sağlığınız için ciddi bir tehlikedir, bu kodu kullanın ve cephaneliğiniz dolsun.
MPTEARS: Boş bir silah sağlığınız için ciddi bir tehlikedir, bu kodu kullanın ve cephaneliğiniz dolsun.
MPHEALTH: En güçlü savaşçı bile çok fazla hasar görebilir. Bir ayağınız çukurdaysa bu kodu kullanarak sağlığınızı tamamiyle düzeltin.
MPCLIP: Şu kilitli kapılar canınızı mı sıkıyor? Bu hile kodu sayesinde kapıları (ve diğer herşeyi) rahat rahat geçersiniz ve dert edecek birşey kalmaz.

İstediğiniz level'a geçmek için "~"


SHOGO: Çabuk! Onlar sizi tekrar vurmadan tekrar sağlığınıza kavuşmak için "MPHEALTH" hilesini kullanın.


Half-Life

Blood 2

Delta Force

Tomb Raider III

Caesar III

Grim Fandango

Sin

Railroad Tycoon II

Shogo

Hile Kodları


Half-Life

Blood 2

Delta Force

Tomb Raider III

Caesar III

Grim Fandango

Sin

Railroad Tycoon II

Shogo

Hile Kodları

tuşuna basın, konsolu göreceksiniz, sonra da "WORLD LEVELNAME" ("levelname" yerine aşağıdakilerden birini) yazın:

01_AMBUSH
02_QUARTERS
03_MCA_DOCK
04_SHUTTLEBAY
05_LZ_MINOTAUR
06_ENTRANCE
07_AVERNUS1
08_AIRSHAFTS
09_COMM1
10_COMM2
12_COMM3
13_NEW_MCA
14_MARITROPA1
15_DEPOT
16_SLUMS
17_LOST_CAT
18_SLUMS
19_RENDEZVOUS
20_MARITROPA1
21_MARITROPA2
22_TRAM
24_CMC_SEC1
25_CMC_SEC2
26_TRAM
27_NEW_MCA
28_AIRSHIPDOCK
29_AIRSHIP
30_RESEARCH
31_AVERNUS1
32_MUSEUM
33_QUARTERS
34_ENERGY_PLANT
34_SPIRES
35_COMMAND
35_FORTRESS
36_ELEVATOR
36_KATO_CENTER
37_GABRIEL

Sin

Konsola gidin ve şunları yazın:
/HEALTH 999: 999 sağlık verir
/WUSS: Tüm silahları verir
/SUPERFUZZ: God modu
/NOCOLLISION: No clip modu

StarCraft

Oyun sırasında ENTER'a basın ve sonra da aşağıdakilerden birini girin. ENTER'a tekrar basarak kodu aktive edin:

MAN OVER GAME: Oyunu kazanırsınız
GAME OVER MAN: Oyunu kaybedersiniz
OPERATION CWAL: Yapım hızı artar ve upgrade'leri anında verir
POWER OVERWHELMING: Yapıları ve gemileri yok edilemez yapar


STARCRAFT: Şu Terran'ların size saldırmasını engelleyemiyorsanız bizim yaptığımızı yapın. Hile!

WAR AINT WHAT IT USED TO BE: Savaş sisini kaldırır
SOMETHING FOR NOTHING: Herşeyi upgrade eder
MEDIEVAL MAN: Birimlerin upgrade'ini bedavaya yapar
FOOD FOR THOUGHT: Birim üretirken kaynak sınırlamasını ortadan kaldırır
BLACK SHEEP WALL: Tüm haritayı gösterir
THE GATHERING: Sınırsız PSIONIC yetenek verir
NOGLUES: Rakibin PSIONIC yeteneğini kaldırır
THERE IS NO COW LEVEL: İçinde bulunduğunuz görevi atlar
SHOW ME THE MONEY: Mineral ve gazı 10.000 artırır
WHATS MINE IS MINE: Minerali 500 artırır
BREATHE DEEP: Vespene gazı 500 artırır
MODIFY THE PHASE VARIANCE: Herşeyi üretmenize izin verir
OPHELIA: Görev seçme kodlarını kullanmanızı sağlar. Bunu yazdıktan sonra aşağıdakileri girebilirsiniz:
TERRAN XX: Terran görevi seçme (XX yerine görev numarası girin)
ZERG XX: Zerg görevi seçme
PROTOSS XX: Protos görevi seçme
STAYING ALIVE: Tamamlanmış bile olsa içinde bulunduğunuz göreve devam etmenizi sağlar

TOCA Touring Car Championship

Sürücünüze isim yazar gibi bu kodları girin. Oyun, hile modunun açıldığını bildirecek, ardından isminizi girebilirsiniz..

JHAMMO: Tüm etaplara geçiş hakkı
CMLOCK: Etaplara geçiş hakkını kaldırma
PATSCREEM: TOCA güç denemesi, aynalı şampiyonayı elde edin.
CMNOHITS: Çarpışma denetlemesini kaldırır
CMSTARS: Yıldızlara bakma modu
CMTOON: Karikatür geri plan
CMDISCO: Volkanik etap
CMCOPTER: Helikopterden bakışı
CMGARAGE: Bonus araba
CMCHUN: Go-kart modu
CMLOGRAV: Düşük yerçekimi
CMRAINUP: Tersine yağan yağmur
XBOOSTME: Hız modu, tüm arabalar daha hızlı gider
CMMICRO: Küçük arabalar modu
CMMAYHEM: Tüm yapay zeka sürücüleri çılgın gibi sürmeye başlar

Test Drive 4

Bu hile kodlarını açmak için Save Game ekranına gidin, 10 numaralı slotu seçin, kodu yazın ve ENTER'a basın. Korna sesi duyarsanız bu, kodu doğru olarak girdiğiniz anlamına gelir. Bir LAN oyununda herkes aynı kodları kullanmalıdır, yoksa oyun çökebilir.

AARDVARK: Tüm çarpışmaları ortadan kaldırır
NOAICARS: LAN yarışı sırasında bilgisayar kontollü arabaları kaldırır
STICKIER: Üç boyutlu çarpışmalar yok ama eğer çarparlarsa arabalar hala spin atar
SRACLLA: Tüm arabalar kullanılabilir
LEVELLLA: Tüm pistler kullanılabilir
SPAZZY: Yarış sırasında son derece tuhaf efektler
MIKTROUT: Çok büyük arabalar
MPALMER: Çok küçük arabalar
GONZON: Hiper hızı açar
GONZOFF: Hiper hızı kapar
BIRDVIEW: Tepeden kamera açısı
NITROXXX: Kornanızın turboya çevirir

Trespasser

Bu hileleri kullanmak için CTRL tuşuna ve F11'e basın, sonra da aşağıdakileri girin:

GORE 2: Süper kan modu. Öldürdüğünüz Raptor'un başını baseball sopasıyla ezdikten sonra bile oyundaki kan size yetmiyorsa bu tam size göre. Hasta herif seni.
WIN: Oyunda oynanarak geçilen yerleri pas geçmek istiyorsanız bu


TRESPASSER: Bu sahneyi çok sık görmeye başladıysanız ıslak mendilinizi bir yana bırakıp hilenizi girin ve tarih öncesi yaratıkların icabına bakın.

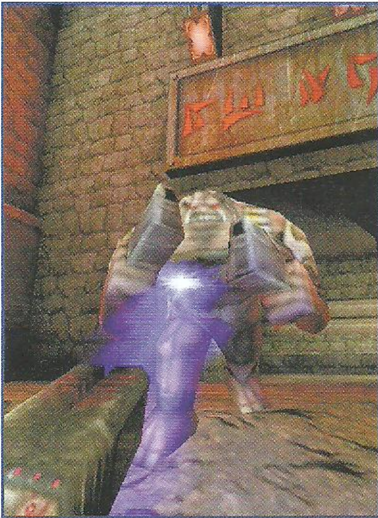
kod, tırnağınızı kırma riskine bile girmeden oyunun sonundaki demoyu izlemenizi sağlayacak.
WOO: Hayır. Bu; küçük kalp dövmenize baktığınızda cephane için kullanın.
BIONICWOMAN: Bu kodu oynanışı ağır çekime çeviriyor. çıkardığınız ses değil. Bu; zirvedeki film yönetmenine bir övgü. Bu kodu sınırsız
TNEXT: Acilen bu çıkmazdan kaçmanız mı gerekiyor? Bu kodu kendinizi level içindeki bir başka yere ışınlamak için kullanın.
CTRL + SHIFT + Q + W: Aynı anda dört tuşa da basılı tutun ve sonra da W'i bırakarak tüm level'lara geçiş hakkı kazanın.

Tomb Raider III

LEVEL SEÇİMİ: Tabancalarnızı bırakın, ileri adım atın, eğilin, üç kez etrafınızda dönün ve ileri zıplayın.
SİLAH SEÇİMİ: TTabancalarınızı bırakın, ileri adım atın, eğilin, üç kez etrafınızda dönün ve geriye zıplayın.

Unreal

Konsolu açmak için "~" tuşuna basın ve aşağıdaki kodlardan birini girin:
GOD: Tüm silahlar için 999 kurşun verir.
GHOST: No clipping modu açar.
FLY: Uçuş modunu açar.
WALK: Hem no clipping hem de uçuş modlarını kapatır.
PLAYERSONLY: Zamanı durdurur. Tekrar başlatmak için bir daha yazın.


UNREAL: Hey! Biri bu herifi kalın bir sopayla iyice benzetmiş. Bunu tekrar yapmak için hileleri kullanın.

BEHINDVIEW 1: Third-person perspektifi verir.
BEHINDVIEW 0: Normal first-person perspektife döner.
OPEN (HARİTA İSMİ): Oyunda istediğiniz level'a gidersiniz.
Harita İsimleri:
Bluff • Ceremony • Chizra • Dark • Dasacellars • Dasapass • Dcrater • Dig • DKNightOp • DMARIZA • DMCURSE • DmDeathFan • DmDeck16 • DMElsinore • DMfith • DmHealPod • DmMorbias • DmRadikus • DmTundra • Dug • Endgame • Entry • ExtremeLab • ExtremeEnd • ExtremeGen • ExtremeBeg • ExtremeCore • ExtremeDark • ExtremeDGen • Gateway • Harobed • IsvDeck1 • IsvKran4 • IsvKran32 • NaliBoat • NaliC • NaliLord • Noork • NyLeve • Passage • QueenEnd • Ruins • SkyBase • SkyCaves • SkyTown • SpireVillage • TerraLift • Terraniux • TheSunspire • Trench • Unreal • VeloraEnd • Vortex2

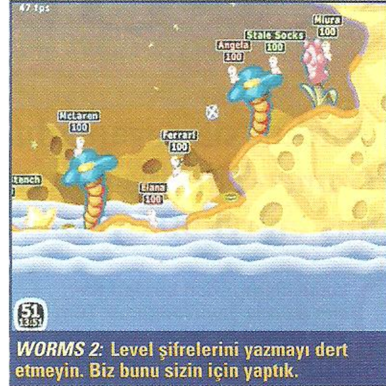
Uprising

Her hileyi kullanmak için önce "M" tuşuna basın, kodu yazın, sonra da ENTER'a basın. Birleşik hileler öncekiler üzerine eklenerek kullanılır. Yani; bunları kullanabilmek için önce ilk modlarının içinde olmanız gerekiyor.

CHUMP: Ölümsüzlük
DANGEROUS: Sınırsız silah
TUFF ASS: Süper silahlar
SUPER CHUMP: Süper hız ve ölümsüzlük. Chump modunda olmalısınız. Tekrar Chump yazın.
DANGEROUS CHUMP: Sınırsız silah ve ölümsüzlük. Chump modunda olmalısınız. Dangerous yazın.
TUFF ASS CHUMP: Süper silahlar ve ölümsüzlük. Chump modunda olmalısınız. Tuff yazın.
DANGEROUS SUPER CHUMP: Sınırsız silah, süper hız ve ölümsüzlük. Super Chump modunda olmalısınız. Dangerous yazın.
TUFF ASS DANGEROUS SUPER CHUMP: USınırsız silah, süper silahlar, süper hız ve ölümsüzlük. Dangerous Super Chump modunda olmalısınız. Tuff Ass yazın.

Worms 2

İşte size single-player oyun için level şifreleri. Hile kodlarını kullanacağınız



WORMS 2: Level şifrelerini yazmayı dert etmeyin. Biz bunu sizin için yaptık.

zaman bunları yazın ve sonra SİL tuşuna basın. Kurtçuklarınız zıplayacak ve "OK" ibaresi belirecektir.
1: ONCEUPONA
2: TIMETHEREWERE
3: SOMESMALLWORMS
4: WHOGOTVERYVERY
5: ANNOYEDAND
6: DECIDEDTO
7: GOTOARMSIN
8: ORDERTOWIPE
9: OUTTHEIR
10: VICIOUSENEMY
11: COUNTERPARTS
12: THEYDEVELOPED
13: SOMEREALLY
14: COOLWEAPONSSUCH
15: ASBANANABOMBS
16: ANDMAGICBULLETS
17: THEYTRAINED
18: ALLNIGHTSAND
19: EVERYDAYSOTHEY
20: WOULDBECOME
21: PROFICIENT
22: INTHEIRWORMLY
23: WAYSSOMETIMES
24: THEYWOULDSHOOT
25: GRANNIESJUST
26: FORFUNANDLAUGH
27: ABOUTITINTHE
28: EVENINGTIME
29: WEAPOLOGISEON
30: BEHALFOFALLTHE
31: TERRITORIESTHAT
32: WEWENTTOTHE
33: TROUBLEOFTRANSLATING
34: WORMS2INTOBUTWE
35: DIDNTHAVETIMETO
36: TRANSLATETHESE
37: PASSWORDSNOTTHAT
38: THEYNEEDTOBEDONE
39: WESUPPOSETHAT
40: YOUAREREALLY
41: EXPECTINGTO
42: SEEAWONDERFUL
43: CHEATMODEWHEN
44: FINISHTHEMISSIONS
45: ANDYOUARERIGHT

PCG


Half-Life

Blood 2

Delta Force

Tomb Raider III

Caesar III

Grim Fandango

Sin

Railroad Tycoon II

Shogo

Hile Kodları

PC Gamer-Türkiye

Biz sorduk siz cevapladınız ve artık açıklıyoruz: *PC Gamer-Türkiye* okuyucularının seçtiği gelmiş geçmiş en iyi 50 oyun.

Okuyucularımızdan bazıları Kasım ayında yayınladığımız Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu listemizdeki seçimleri yerinde bulmamıştı. Ancak biz daha en başından bunun böyle olacağını biliyorduk ve size söz hakkı tanımıştık. İşte şimdi sizin zamanınız; çünkü size sunduğumuz kendi seçiminizi yapma hakkının ardından oylarınız yağmur gibi yağdı. Biriken oylarınız editörlerimiz içinde düzenliliğiyle tanınan Arzu arkadaşımızın güvenli ellerine teslim edildi. Arzu tarafından dikkatle değerlendirilen oylar sonuçta listemizi oluşturdu. Aslında oylarınızı Ocak ayında yayınlamayı planlıyorduk; ancak hala gelmeye devam ettiklerini görünce Şubat ayına kadar beklemeye karar verdik.

Aslında daha oylarınız gelmeden onların üzerine pek çok spekülasyon döndü. İlk gelen tepkilerle birlikte kimi çevreler, Türk oyuncuları sizi Fifa'ya boğacak diyordu. Listemize girmeyen oyunun okuyucu listesinde ilk sırayı alacağını iddia edenler de oldu; ama *Fifa 98: RTWC* beklenen başarıyı gösteremedi ve ancak yedinci olabildi.

Beklenen dereceyi alamayan bir başka oyun da *Mortal Kombat 4* oldu. Ülkemizde en çok fana sahip oyunlardan biri olan *Mortal Kombat 4*, tüm fanlarının yoğun çabasına karşın ilk 20'ye zar zor girdi. Bizim listemize giremeyen bu oyuna pek çok kişi kesin ilk beş içinde gözüyle bakıyordu.

Bunların dışında 10. Olan *Curse of the Monkey Island* beklenenin üzerinde oy alan tek oyundu. Herhalde en beklenmeyen sonuç bizim listemizdeki liderliğinden paldır küldür 32.'liğe düşen *Jedi Knight* oldu. Özetle beklenenden az oy alan oyunlar olmasına karşın beklenenin üzerinde oy alan çok az oyun vardı.

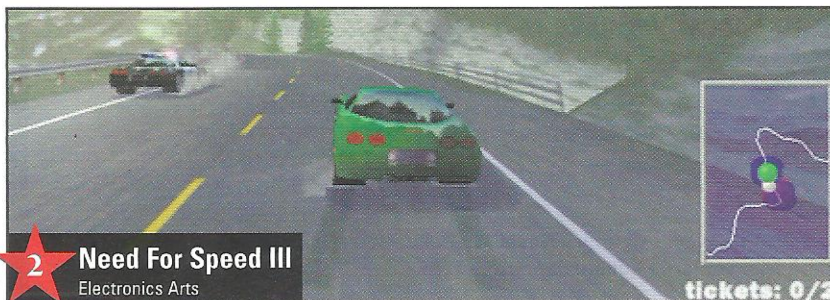
Ancak sizler tarafından hazırlanan bu liste editörlerimizce oldukça iyi bulundu. Bir şey hariç: Klasiklerin içinde ayrı bir yeri olan *Lemmings*'i fazla hatırlayanın çıkmaması bizleri üzdü. Herhalde hepiniz birden *Lemmings*'i unuttunuz. Belki de bu oyun, çoğunuzun gönlünde 11. sırada yer. Ancak biz okuyucuların ona bizden çok oy vereceğini düşünüyorduk.

Aslında burada sizin seçtiğiniz tam 59 oyun var; çünkü kimi oyunlar aynı sırayı paylaştılar. Mesela 42 ile 45 arasındaki oyunlar başa baş geldi. Bunlara aynı dereceyi verirken listenin son rakamını yine 50 olarak tutuk. Elbette bu arada çok ilginç mektuplar da aldık. Bizim sizden bu yönde bir isteğimiz olmamasına rağmen bir kaç oyuncu neyi niçin seçtiğini uzun uzun anlatmıştı. Herbir oyun için küçük birer inceleme yazan bu arkadaşlarımıza yine de emekleri ve listemize duydukları saygı için teşekkür ediyoruz. Kimilerinizse kararsız kaldığından 10 yerine 20 seçenek yolladı. Limiti aşan bu listelerde sadece ilk on oyunu dikkate aldık. Ancak PC oyun tarihinin cevherleri içinden on tanesini seçmenin ne denli zor olduğunu biliyoruz.

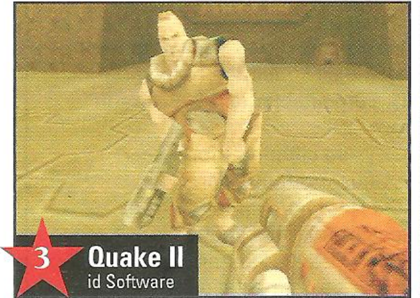
Ancak kesin olan bir şey var ki o da, oylarınız ilk kez Türk oyuncularının gerçek zevkini yansıttı. Oyuncular palavraları bir yana atıp oynamaktan gerçekten zevk aldıkları oyunları herkese gösterdi. İşte tercih ettikleriniz ve işte oyun listeniz. PCG



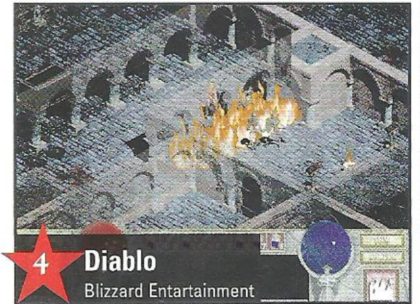
1 **StarCraft**
Blizzard Entertainment



2 **Need For Speed III**
Electronics Arts



3 **Quake II**
id Software

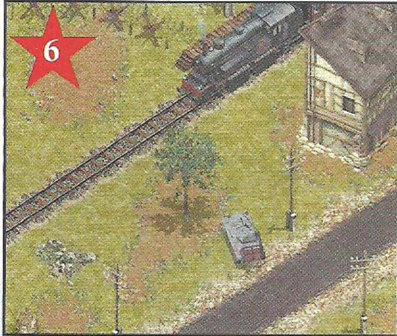


4 **Diablo**
Blizzard Entartainment



5 **Civilization II**
MicroProse

Okuyucu Top 50



6. **Commandos**
Eidos Interactive

7. **Fifa 98**
Electronic Arts

8. **Command & Conquer: Red Alert**
Westwood Studios

9. **Age of Empires**
Microsoft

10. **The Curse of Monkey Island**
LucasArts Entertainment

11. **Worms 2**
MicroProse

12. **Carmageddon**
SCI

Warcraft II
Blizzard Entertainment

13. **Unreal**
Epic Megagames

14. **World Cup 98**
EA Sports

SimCity 2000
Maxis

15. **Tomb Raider**
Eidos Interactive

16. **Might & Magic VI: The Mandate of Heaven**
New World Computing

17. **Heroes of Might & Magic II**
New World Computing

18. **Dune II**
Westwood Studios

19. **Mortal Combat 4**
Midway

20. **NBA 98**
Electronic Arts

21. **Sanitarium**
ASC Games

22. **Prince of Persia**
Broderbund

23. **Larry VII**
Sierra

24. **Resident Evil**
Virgin Interactive

25. **Broken Sword 2**
Revolution

26. **Championship Manager 2**
Eidos Interactive

27. **Doom**
id Software

28. **Command & Conquer**
Westwood Studios

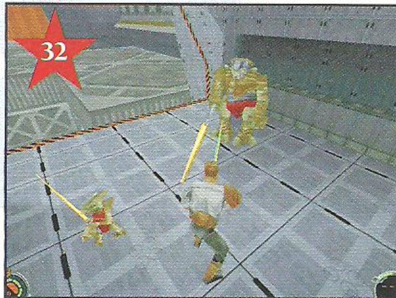
29. **X-COM: UFO Defense**
MicroProse

30. **Master of Orion**
MicroProse

31. **Settlers**
Blue Byte

32. **Duke Nukem 3D**
3D Realms

Jedi Knight
LucasArts



33. **Addiction Pinball**
MicroProse

34. **Myst**
Brøderbund Software

35. **Lemmings**
Psygnosis

Ultimate Soccer Manager 98
Sierra

36. **Ultima VIII**
Origin Systems

Full Throttle
LucasArts Entertaintment

37. **Fallout**
Interplay

38. **Gabriel Knight**
Sierra

39. **Alone in the Dark**
I-Motion

40. **Lords of The Realm II**
Sierra



41. **Sam & Max Hit the Road**
LucasArts Entertainment

42. **Wing Commander IV**
Origin

43. **Need for Speed II**
Electronic Arts

Theme Hospital
Electronic Arts

44. **Turok**
Acclaim

Twinsens Odysseys
Activision

45. **Daggerfall**
Bethesda Softworks

Descent
Interplay

Grim Fandango
LucasArts Entertainment

46. **Railroad Tycoon**
MicroProse

47. **Indiana Jones and The Fate of Atlantis**
LucasArts Entertainment

48. **MechWarrior 2: Mercenaries**
Activision

49. **Lands of Lore II**
Westwood Studios

50. **Ultima Underworld I, II**
Origin Systems



DESTAN GİBİ BİR MACERA:

Unreal'ın

Geçen sene çıkan ve *Quake II* motoru üzerine

Bu sene *Unreal* motorunu kullanacak

Tutarsız mı geldi? Haklısınız. T. Liam McDonald, oyun bu kadar ilgi gösterdiklerini araştırdı ve onların



GT INTERACTIVE
DEUS EX
SAYFA 90



3D REALMS
DUKE NUKEM FOREVER
SAYFA 82



ASC GAMES
TNN OUTDOORS PRO HUNTER
SAYFA 84

Torunları

kurulmuş olan oyunların sayısı: **1** *(Hexen II)*

olan oyunların sayısı: **12** (yaklaşık olarak)

tasarımcılarının neden Epic'in bu güçlü 3D motoruna emeklerinin sonuçlarını sizler için inceledi.



ASC GAMES
WEREWOLF: THE APOCALYPSE
SAYFA 83



LEGEND ENT.
WHEEL OF TIME
SAYFA 88



MICROPROSE
X-COM ALLIANCE
SAYFA 85



MICROPROSE
KLINGON HONOR GUARD
SAYFA 86

Bütün mükemmel oyunların patladığı bir an vardır.

Duke Nukem 3D'de dansçı kızlar göğüslerini gösteriyorlar. Doom'da bir elektrikli testere, kutsal bir eşyaymış gibi taş bir sütunun üzerinde duruyor. Unreal'da ise kaza yapan bir uzay aracından çıktığınız zaman, dev gibi bir kanyona dökülen tropikal şelalenin gürültüsünü duyarken, küçük kemirgenler etrafta dolaşıyorlar ve garip kuşlar tepenizde uçuyor.

Yepyeni bir dünya, daha önce hiç görülmemiş bir biçimde yeniden yaratılıyor. Sizi alıp başka bir aleme götürüyor. Zararsız gibi görünen kemirgenleri minicik parçalara ayırmak yoluyla kırsal alanda dehşet saçmanız gerekiyor. İşte *Unreal*'ın patlama zamanı! Oyuncular ve oyun tasarımcıları bunu gördüğünde, *Unreal*'ın önümüzdeki iki seneki geleceği de hemen belli oldu: Oyunları önümüzdeki bin yıla taşıyacak en güçlü motor buydu.

Epic MegaGames'in sözcüsü ve kurucusu Tim Sweeney de aynen böyle planlamıştı. Tim, *Unreal*'ı yaratan ve esas programcılığı üstlenen adam. Tim şöyle diyor: "*Unreal* teknolojisinin asıl amacı, birçok yeni oyunun yaratılmasına olanak verecek şekilde genişleyebilen ve değiştirilebilen bir kod tabanı hazırlamaktı. Bu amaca ulaşmanın yolu ise, teknolojiyi son derece genel amaçlı tutmaktan, temiz bir kod yazmaktan ve motoru çok esnek bir şekilde tasarlamaktan geçiyordu. Genişleyebilir ve uzun ömürlü bir motor tasarlama planları ile, tamamlanma aşamasına gelindiğinde teknolojiyi lisanslama konusunda elimize büyük bir fırsat geçti. Birkaç lisans anlaşması yaptıktan sonra, bunun çok akla yatkın bir iş olduğunu anladık. O zamandan beri de stratejimizin önemli bir bölümünü oluşturmaya başladı. Yani başarımızın sırrı, iyi planlama ve iyi şans. MicroProse, Legend Entertainment, ION Storm ve 3D Realms gibi üstün kuruluşların *Unreal* teknolojisini değerlendirmeleri ve projelerinde kullanmaları bizim için çok büyük şanstı."

Bir *Unreal* lisansının yaklaşık bir milyon dolar tutarında olduğu söylentileri etrafta dolaşadursun, Epic para konularında konuşmaktan kaçınıyor. Eğer bu söylenenler doğruysa Epic, *Unreal*'ın kendi satışından kat kat fazlasını bu lisanslar sayesinde kazanıyor olmalı. Lisansı alan taraf, *Unreal* oyununun, motorunun ve editörünün tüm kodunu elde ediyor. Ancak oyunun kodu yalnızca bir örnek olması için veriliyor, zaten alıcıların bu kodu tekrar kullanmalarına izin verilmiyor. Yeni içerik yaratmakta yardımcı olması açısından bir level editörü de sağlanıyor. Ayrıca programcılar teknik konularda sorulara cevap veriyorlar ve gerekli desteği sağlıyorlar. Tim şöyle diyor: "Destek konusunda oldukça şaşırdığımızı söylemeliyim. Verdiğimiz lisansların sayısı arttıkça başımızın çok kalabalıklaşacağından korkuyordum, ancak birlikte çalıştığımız kişiler teknolojiye ve araçlara çok çabuk alıştılar."

Bu düşünceler, id Software'in *Quake II* motorunu lisanslamak konusunda izlediği politikayla taban tabana zıt. id Software, lisans verdiği kuruluşlara çok önem vermez ve neredeyse hiç destek sağlamaz. Ama sonuçta iki motor arasında da büyük farklar var. John Carmack'in 3D teknolojisi son derece esnek ve kullanıcıların üzerinde büyük değişiklikler yapmalarına olanak veren bir teknoloji. Öte yandan *Unreal*, kutudan çıktığı gibi kullanılabilen tam donanımlı bir araçlar seti sunuyor (mesela *Unreal*'daki olayların bu kadar etkileyici olmasını sağlayan yazılım motoru gibi). *Quake* çok daha kolayca eğilip bükülebilir, *Unreal*'da ise içeriği değiştirmenizi çok kolaylaştıran araçlar bulunuyor.

Unreal'ın son derece geniş dış ortamlar yaratabilme ve geliştiriciler tarafından çok kolay ve çabuk bir şekilde anlaşılabilme gücü sayesinde, yakın zamanda ortaya birçok "*Unreal*'ın torunu" projesi atıldı. MicroProse bu teknolojiyi *X-COM Alliance* ve *Klingon Honor Guard*'da kullanıyor. Legend'da *Wheel of Time*, ION Storm'da da *Deus Ex* ve proje aşamasında olan *Daikatana*'nın devam oyunu var. 3D Realms *Duke Nukem Forever*'ı, ASC de *TNN Outdoor's Hunter*'ı ve *Werewolf: The Apocalypse*'i sunuyor. GT'nin *Unreal* motorunu kullanarak *OddWorld*'ün devamını yaptığı söylentileri dolaşıyor, ancak GT'den Dan Harnett "*Oddworld*, rendering ve yerleşim açısından *Unreal*'a daha yakın, ancak bu bile henüz kesinleşmiş değil" diyor.

Bütün bunlara *Force Recon* gibi iyice değiştirilmiş oyunları da eklerseniz, aksiyon oyunları uzun bir süre yalnızca *Unreal* üzerine kurulacak gibi görünüyor.

Unreal ile Çalışmak

"UnrealEd ile çalışmak, *Quake/Quake II* ile bir bölüm tasarlamaktan çok daha değişik! *Quake/Quake II* editöründen farklı olarak, boşluğa poligonlar yerleştirip açık yer bırakmamaya çalışmak zorunda değilsiniz. UnrealEd'de koskoca bir kütleyle başlıyor ve onun içinde odalar oyuyorsunuz. Şöyle düşünün: İskambil kağıtlarından bir ev yapmak yerine (*Quake/Quake II*'deki gibi) koskoca bir parça hamuru şekillendiriyorsunuz. Bölümleri yaratırken işte bu hamuru istediğiniz gibi işliyorsunuz. Tabii ki dilediğiniz zaman boş kalan yerlere hamur eklemeniz de mümkün."

UNREALED EDİTÖRÜNÜN KİTAPÇIĞINDAN ALINTI



***Unreal* motoru, gelişmiş 3D ortamlar için en iyi çözümü sunan motor olarak kendini hemen kabul ettirdi. Motoru kullanan geliştiriciler, onun esnekliğine hayran kalıyorlar.**



DOĞA BİLGİSAYAR

EX Anakart
32 MB SDRam
3.2 GB UDMA HDD
4 MB S3 Virge Ekran Kartı
14" Digital Monitör
Mini Tower Kasa
Win 95 Türkçe Q Klavye
3 Tuş Mouse
1.44 Floppy
36X CD-Rom Drive
16 Bit Ses Kartı

Intel Celeron 300A	**535 $**
Intel Celeron 333A	**560 $**
Intel PII 333	**655 $**

LX Anakart
64 MD SDRam
3.2 GB UDMA HDD
4 MB AGP Ekran Kartı
15" Digital Monitör
Midi Tower ATX Kasa
Win 95 Türkçe Q Ps2 Klavye
3 Tuş Mouse, 1.44 Floppy
36X CD-Rom Drive
16 Bit Ses Kartı
56K PCI V90 Modem

Intel Celeron 300A	**700 $**
Intel Celeron 333A	**725 $**
Intel PII 333	**820 $**

BX Anakart
64 MD SDRam (100 MHZ)
4.3 GB UDMA HDD
8 MB AGP Ekran Kartı
12 MB Voodo II 3DFX
17" Digital Monitör
Midi Tower ATX Kasa
Win 95 Türkçe Q Ps2 Klavye
3 Tuş Mouse, 1.44 Floppy
40X Creative Infra CD-Rom Drive
Creative Awe 64 Ses Kartı
56K PCI V90 Modem

Intel Celeron 333A	**1035 $**
Intel PII 333	**1160 $**
Intel PII 350	**1190 $**
Intel PII 400	**1330 $**

Intel LX Anakart
32 MD SDRam
4.3 GB UDMA HDD
8 MB AGP Ekran Kartı
15" Digital Monitör
Midi Tower ATX Kasa
Win 95 Türkçe Q Ps2 Klavye
3 Tuş Mouse, 1.44 Floppy
40X Creative Infra CD-Rom
Creative AWE 64
56K PCI V90 Modem

Intel Celeron 300A	**715 $**
Intel Celeron 333A	**740 $**
Intel PII 333	**835 $**

Intel BX Anakart
64 MD SDRam (100 Mhz)
6.4 GB UDMA HDD
8 MB AGP Ekran Kartı
15" Digital Monitör
Midi Tower ATX Kasa
Win 95 Türkçe Q Ps2 Klavye
3 Tuş Mouse, 1.44 Floppy
32X Pioneer CD-Rom
Creative SB Live Ses Kartı
56K US Robotics Modem

Intel Celeron 300A	**935 $**
Intel Celeron 333A	**960 $**
Intel PII 333	**1055 $**
Intel PII 350	**1085 $**
Intel PII 400	**1225 $**

Abit/Gigabyte BX Anakart
128 MD SDRam (100 Mhz)
6.4 GB Western Digital HDD
16 MB Riva TNT Ekran Kartı
17" Hyundai Monitör
Midi Tower ATX Kasa
Win 95 Türkçe Q Ps2 Klavye
3 Tuş Mouse, 1.44 Floppy
32X Pioneer CD-Rom
Creative SB Live Ses Kartı
56K US Robotics Modem

Intel Celeron 300A	**1300 $**
Intel Celeron 333A	**1325 $**
Intel PII 333	**1420 $**
Intel PII 350	**1450 $**
Intel PII 400	**1590 $**

Windows 95/98 İletişim Sistemi........................ 90$ + KDV

ANAKARTLAR	
Tomato EX98 (AT)	62
Tomato BX AT	75
Intel 440 LX AT/ATX	79
Soltek LX ATX	82
Soltek BX ATX 100 Mhz	96
Abit BX6 440 BX ATX 100 Mhz	112
CPU	
Intel Celeron 300	69
Intel Celeron 300 A (128 Cache)	78
Intel Celeron 333 A (128 Cache)	103
Intel PII 300	205
Intel PII 333	220
Intel PII 350	245
Intel PII 400	392
Intel PII 450	590
RAM	
32 MB SDRam	48
64 MB SDRam	95
64 MB PC 100 Mhz SDRam	95
HARDDISK	
3.2 GB Seagate UDMA	133
3.2 GB Quantum UDMA	139
3.2 GB Western Digital UDMA	140
4.3 GB Seagate UDMA	149
4.3 GB Western Digital UDMA	155
5.1 GB Quantum UDMA	165
6.4 GB Western Digital UDMA	169
7.6 GB Quantum UDMA	240
8.4 GB IBM UDMA	205
KASA	
Mini Tower AT Kasa	22
Midi Tower ATX Kasa	39

MONİTÖR	
14" Microvision	116
14" Hyundai	128
15" Microvision	149
15" Hyundai	175
17" Hyundai	299
EKRAN KARTI	
1 MB S3 Trio 64	17
4 MB S3 Virge DX PCI	26
4 MB S3 Virge GX AGP	28
4 MB Diomond Viper AGP	81
8 MB Intel740 AGP	49
Diamond Monster II 8 MB	135
Diamond Monster II 12 MB	175
TV KARTI	
Tekram TV (Bt848)	85
Fly TV (Bt848)	70
Askey TV (Bt848)	75
SES KARTI/CD-ROM	
16 Bit Ses Kartı	12
16 Bit Ses Kartı Set (Spk.+Mic)	17
Creative SB16 Ses Kartı	28
Creative Awe64 Ses Kartı	52
Creative SBLive Ses Kartı	100
32X Cyber Drive CD-Rom	44
36X Cyber Drive CD-Rom	48
36X Pioneer CD-Rom	67
40X Creative Infra CD-Rom	69
FLOPPY	
1.44 Techmedia	16
1.44 Samsung	17

KLAVYE / MOUSE	
Q TR Win95 Klavye	8
Q TR Win95 Klavye Ps2	10
3 Tuş Oem Mouse	4
Dexxa 3 Tuş	8
A4 Tech 3 Tuş	10
Microsoft 2 Tuş	18
SPEAKER	
60 Watt YS100	12
120 Watt Jazz	18
140 Watt Multi-Media	19
240 Watt Jazz	39
500 Watt Jazz	55
600 Watt Jazz	62
PC Works Surround	135
12 Watt Oem	3
MİKROFON	
Yaka Mikrofon	3
Masaüstü Mikrofon	6
Kulaklıklı Mikrofon	10
FAX MODEM	
56K PCI Billion V90 Modem	40
56K PCI Billion Ext. V90 Modem	65
33.600 Rockwell Ext. Modem	49
56K PCI Rockwell V90 Modem	45
56K PCI Aztech V90 Modem	50
56K PCI Apache Modem	84
56K USRobotics Internal	95
56K USRobotics External	145
56K Rockwell External	185
INTERNET PAKETİ	
1 Aylık Sınırsız SuperOnline	39
1 Aylık Sınırsız B-Net	28

Fiyatlarımıza KDV Eklenecektir. -Banka Hesap No: (TL) Akbank Göztepe Şb.0033982/01-0 ($) Akbank Göztepe Şb. 0033983/01-8



PHONIC®
Computer System

DOĞA ELEKTRONİK ve OTOMOTİV SAN. TİC. LTD. ŞTİ.
Merkez: Fahrettin Kerim Gökay Cad. Çakıl Sokak No:1/13 Göztepe/İSTANBUL
Tel: (0216) 411 83 91
Şube: Başçavuş Sk. Yazıcıoğlu İşhanı No:2-4/20/A Kadıköy/İSTANBUL
Tel: (0216) 330 83 93 Fax: (0216) 325 96 14



3D REALMS

Duke Nukem Forever

YAYINCI: Apogee/GT | **ÜRETİCİ:** 3D Realms | **ÇIKIŞ TARİHİ:** "Hazır olduğu zaman"

ÖZELLİĞİ: Duke, dansçı kızları, güneş gözlükleri ve bütün karizmasıyla Las Vegas'ta.

***UNREAL* NUMARALARI:** Söylentilere göre bir bot, motorsiklet ve bir çeşit tekerlekli araç bulunacakmış.

Büyük oranda hayal ürünü olan 3D Realms/id Software savaşının basında kopardığı onca gürültüden sonra 3D Realms, *Duke Nukem Forever*'ın *Quake II* motoru üzerine kurulacağını açıkladığında herkes şok geçirmişti. *Duke* tabanlı Build motoru ve onunla hazırlanan oyunlar, neredeyse iki senedir *Doom/Quake* imparatorluğu için tek ciddi tehlikeyi oluşturuyordu ve şimdi 3D Realms rakibine teslim olmuş gibiydi. 3D Realms'in kendi yeni motoru Prey, John Carmack'in yarattıkları karşısında çok zayıf kalıyordu. Aslında Build'in yaratılmasından beri iki tane id motoru çıkmıştı ve bu yüzden *Quake II* teknolojisini kullanmak aradaki farkı kapatmak için iyi bir yol olabilirdi.

Ancak *Quake* tabanlı bu *Duke* oyununun geliştirme sürecinde oldukça ilerlendikten sonra, 3D Realms aniden *Unreal* motoruna geçerek yeni bir şaşkınlık yarattı. *Duke* ustası George Broussard'ın dediğine göre, bu değişiklik yalnızca altı haftada gerçekleşecekti. Bu da ya Unreal teknolojisinin çok esnek oluşuyla, ya da 3D Realms çalışanlarının üstün insanlar oluşuyla açıklanabilirdi. Ama bu geçişin nedenini açıklamak daha zordu, bunu Broussard da itiraf ediyor:

"Bu, yanıtı çok karmaşık olan, çok basit bir soru. Birçok faktör var. Sonuçta *Duke* ile ve onun dünyası ile ilgili daha iyi şeyler yapmak için *Unreal* motorunun daha uygun olacağını ve üstelik bize zaman kazandıracağını hissettik. Çıkardığımız *Quake II* lisanslı oyunların sonlarına geldiğimiz için, 1999'da adımızdan söz ettirebilmek için *Quake II* motoru üzerinde çok daha fazla değişiklik yapmamız gerektiğini gördük. Beş-altı ayımızı *Unreal*'ın teknolojisindeki değişiklikleri gerçekleştirmeye ayırdık, artık oynanışa daha fazla eğilebilir ve *Unreal*'ı yepyeni yerlere getirebiliriz. Ayrıca Epic'tekileri de iyi tanıyorduk, kararı verdikten sonra anlaşmayı birkaç gün içinde yaptık. Bu yıl *Sin* ya da *Half-Life* gibi *Quake II* tabanlı bir oyun yayınlayacak olsaydık, bu geçişi yapmamıza gerek kalmayabilirdi. Herşey zamanlama meselesiydi ve böylesine kökten bir değişikliği yapmaya karar vermek pek kolay değildi. Birçok kişi 'bir sonraki oyunda yaparız' derdi ama biz demedik."

Quake tabanlı *Duke Nukem Forever*'ın çok az bir kısmı *Unreal* versiyonunda hissedilebiliyor. Bölüm tasarımcısı Keith Schuler "Aslında bir dönüşüm değildi, herşeye yeniden başlamıştık. *Unreal* motoru sayesinde, kafamızdaki Duke dünyasını çok daha iyi yansıtan ortamlar yaratabiliyoruz. Mevcut bölümleri değiştirmek pek akıllıca gelmedi, hepsini sil baştan yaptık" diyor.

Schuler'e göre, motorlar ve editörler arasında her zaman bir denge var. "Her editörün kendine göre güçlü yanları var, keşke ikisinin de özelliklerini içeren bir editör yapabilseydik. *Unreal* editörü oyundaki motoru kullanıyor; bu yüzden ışıklar, kemerler ve saydam yapılar aynen oyunda görünecekleri gibi görünüyorlar. Ayrıca, dört Pentium Pro işlemcili canavar gibi bir makinada *Quake* editörü ile derlenmesi saatler süren bir bölüm, *Unreal* editörü ile birkaç dakikada hazırlanıyor. Yani tasarımcılar, bölüm üzerinde ufak değişiklikler yapmaları gerektiği zaman oturup saatlerce beklemeyecekler."



***Duke Nukem Forever*'da *Quake II* motorundan *Unreal* motoruna geçiş altı hafta sürmüş, ancak sonuçta kazandırdığı zaman bundan kat kat fazla.**

Duke ile ilgili herkes için, bu değişikliğin asıl nedeni *Unreal* motorunun dış ortamlar yaratmadaki üstün yeteneğiydi. Hem Broussard, hem de Schuler, *Duke Nukem Forever*'daki ortamları büyük bir heyecanla anlatıyorlar. Broussard şunları söylemekle yetindi: "*Duke Nukem Forever*, Las Vegas'ın 'içinde ve etrafında' geçiyor. Ayrıntıları bu kadar erken açıklamak istemiyoruz, ancak o bölgede bir oyunda kesinlikle kullanılması gereken bazı yerler var. *DNF* yaklaşık 6 farklı 'bölgeden' oluşacak ve bunların her birinin farklı ortamları, havaları ve kötü adamları bulunacak."

Oyunun özel haberlerde ve tanıtımlarda görebildiğimiz kadarı, bizi ne gibi bir şeyin beklediği hakkında biraz fikir sahibi olmamızı sağlıyor. Gözlerimizi yuvalarından fırlatan birkaç görüntü *Duke* hayranlarını zaten esir almış durumda; üstelik bunlar o eski vasat *Duke* grafiklerine hiç mi hiç benzemiyor. Oyunda kullanacağınız araçlar konusunda da çelişkili haberler var. Mesela hareket eden bir trende (*Blood*'daki gibi), bir kamyonda, bir yarış teknesinde ve bir motorsiklette geçen bölümlerden bahsediliyor. Bunların oyunun son halinde olup olmayacağı hala merak konusu.

Daha eğlenceli ayrıntılar arasında, dansçı kızların çok daha "gelişmiş" ve etkileşimli olması, karakterlerle konuşabilmeniz, *Duke*'un gölge biçimlerini seçebilmeniz, *Duke*'un teknesine saldıran jet-ski manyakları ve oyuncunun yana tekme atabilmesi gibi ilginç özellikler de bulunuyor. Bütün bunlar yalnızca söylentiden ibaret olduğu için, oyunun son halinde bu anlattıklarımızdan ne kadarını bulacağımızı bekleyip göreceğiz.

Etkileşim ve oyunun oynanışı hakkında daha fazla bilgi vermesini istediğimizde Broussard, yalnızca "delice" olacağını söylemekle yetindi. "En uygun kelime bu. DNF çıktığı tarihte, onu piyasadaki en etkileşimli oyun yapmak istiyoruz, aynen 1996'da *Duke*'ta yaptığımız gibi. Etkileşim konusunda hayranlarımız bize kesinlikle güvenebilirler. Bu, karşılaştığınız karakterler kadar ortamlar ya da araçlar için de geçerli. Oyuncuların çok hoşlandığı bazı etkileşimleri *Duke 3D* ve *Shadow Warrior*'da elde etmeyi başarmıştık. DNF'de de bunun devam edeceğinden emin olabilirsiniz."

Unreal ile Çalışmak

"*Unreal*, dış ortamlar konusunda *Quake II*'den kesinlikle daha başarılı. *Unreal*'ın görsel açıdan *Quake II*'den çok daha üstün olduğunu zaten herkes kabul ediyor. Internet üzerinde oynama konusunda da *Quake II* daha üstün, ancak eminim ki Epic bunun da üstesinden gelir, onlar gelmezse biz geliriz. Görünüşte *Quake II*, *Unreal*'ın yaptığı herşeyi yapabiliyor (en azından bazı değişikliklerle), ama motoru değiştirmek için yeterli zamanımızın olmadığını düşündük. Şu anda *Unreal*'a görsel teknoloji kazandırmakla uğraşıyoruz, bunu esas aldığımızda *Quake II* ile ulaşabileceğimiz yerin çok daha ilerisine ulaşacağımız belli oluyor."

GEORGE BROUSSARD,
PARTNER, 3D REALMS

ASC GAMES

Werewolf: The Apocalypse

YAYINCI: ASC | **ÜRETİCİ:** DreamForge | **ÇIKIŞ TARİHİ:** "Hazır olduğu zaman"

ÖZELLİĞİ: Çıplak elle dövüş; üstelik bir kurtadam olarak!

***UNREAL* NUMARALARI:** Yaratıkların morphing özelliği.

Tabii ki hepimiz kurtadamları çok severiz, ama PC oyunlarında pek karşımıza çıkmıyorlardı. DreamForge ve yayıncı ASC Games, *Unreal* motoru ile güçlendirilmiş ve aksiyon oyunları pazarına yönelik olarak hazırlanmış olan *Werewolf: The Apocalypse*'i çıkararak bu sorunumuza çözüm getiriyorlar. ASC'den Travis Williams (ilk *Werewolf* yazarlarından biri) ve DreamForge, White Wolf'un korkuyla dolu dünyası üzerine kurulmuş derin ve sürükleyici bir aksiyon oyunu yaratmak üzere gecelerini gündüzlerine katmışlar. Hikaye esas olarak, genç Garou'ların (kurtadamlar) Gaia adlı ruhu kurtarmak üzere kötü Wyrm' lerle savaşmalarını konu alıyor.



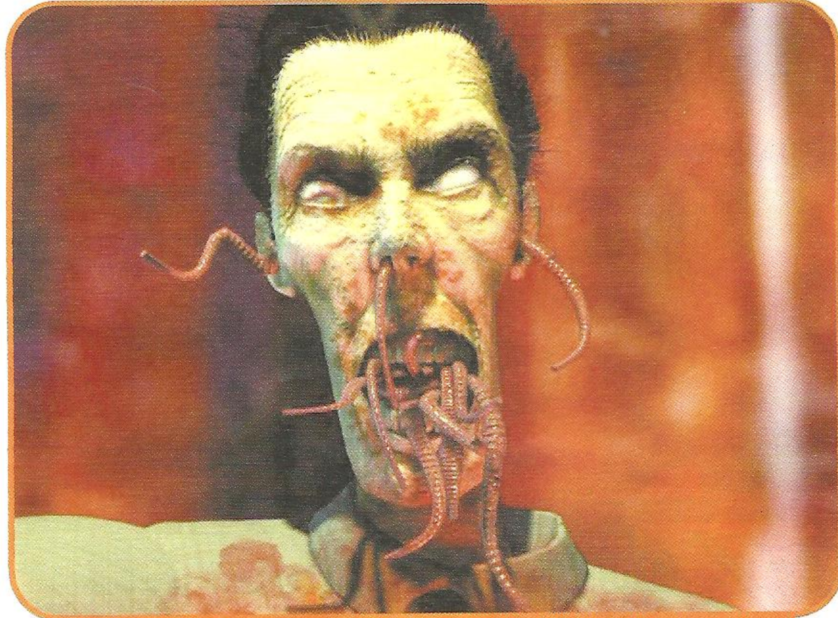
Oyunu kurtadamların üç farklı şekliyle oynamanız mümkün: İnsan, yarı kurt ve kurtadam olarak. Bunlardan her biri, oyunda çeşitli yerlerde işinize yarayan duyu bilgileri veriyor. Mesela bazı bilmeceleri çözmek için koku alma duyunuzun daha kuvvetli olması gerekiyor, diğerlerinde ise işitme önem kazanıyor. Savaş yine oyunun büyük bir kısmını oluşturuyor ve o an sizin durumunuza bağlı olarak değişiklik gösteriyor. İnsanken silah kullanabiliyorsunuz, ama kurtken bu imkansız. Üstelik savaşta şaman büyüleri de önemli bir yer tutuyor. Asıl ilginç olan şey, kurtken ve yarı kurtken çıplak elle dövüşe verilen önem. Pençelerinizi ve dişlerinizi kullanarak bir sürü hareket yapmanız mümkün.



Werewolf: The Apocalypse'te kullanılan değiştirilmiş *Unreal* motoru, yaratıkların oyuncunun gözleri önünde değişik şekillere dönüşmesine olanak sağlayacak.

Oyunda kurt haline gelmeniz önemli olduğu için DreamForge, *Unreal*'a bir morphing sistemi yerleştirmek için uğraşıyor. "Dönüşümü yaşamadan tam bir kurtadam olamazsınız" diyor Williams. "Üstelik morphing sisteminde kolaya da kaçmıyoruz. İnsanların ve hayvanların dönüşümü gözlerinizin önünde olup bitecek. Kamera hilesi, parlak ışıklar falan olmayacak; modellerimiz dönüşüm geçirecek. Kendinizi görmeseydiniz bu dönüşüm çok saçma olurdu, bu yüzden *Tomb Raider*'daki gibi üçüncü şahıs perspektifi veren bir kamera üzerinde de çalışıyoruz."

Werewolf'ta Londra caddelerinde, Amazon'un yağmur ormanlarında, zorlu bir labirentte ve bir kurtçuğun barsaklarında geçen bölümler ve haritalar bulunuyor. Söylememize gerek yok, bunlardan sonuncusu ilk kez deneniyor ve görmek için sabırsızlanıyoruz.



Werewolf: The Apocalypse'in yüksek çözünürlüklü grafikleri ve ilginç konusu kısa sürede midenizi kaldırabilir. Özellikle de öğle yemeğinde spagetti yediyseniz...

Unreal ile Çalışmak

"Dürüst olmak gerekirse, *Unreal*'ın sunduğu özellikler arasında usta bir programcının kendi başına beceremeyeceği birşey pek yok. Ancak kim tekerleği yeniden icat ederek zaman kaybetmek ister ki? *Unreal*'ın yaptığı şey, çok daha iyi oyunlar hazırlamamız için bize altyapı sunmak; zaten birçok şey bizim yerimize yapılmış durumda. Epic'in yaptığı gibi bir motor yaratmak üç senemizi alabilirdi, ya da motoru onlardan alıp oyun hazırlamanın diğer önemli yanıyla uğraşabilirdik, yani içerikle. Biz ikincisini seçtik."

TRAVIS WILLIAMS, ASC GAMES EXECUTIVE PRODUCER (WEREWOLF & TNN HUNTING)

ASC GAMES

TNN Outdoors Pro Hunter

OYAYINCI: ASC | **ÜRETİCİ:** DreamForge | **ÇIKIŞ TARİHİ:** "Hazır olduğu zaman"

ÖZELLİĞİ: Dünyanın ilk 3D hindileri burada.

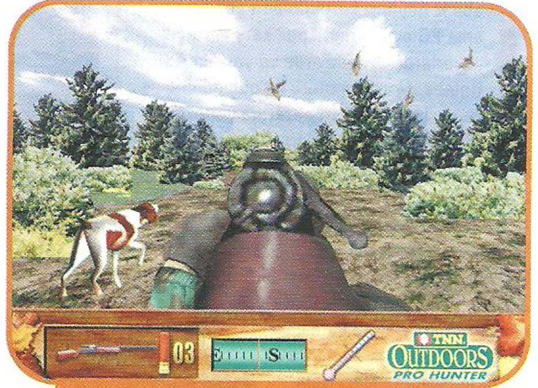
***UNREAL* NUMARALARI:** Dünyanın ilk "ölü" 3D hindileri de burada!

Bir Amerikalı için, elinde silahıyla, kalbi gümbür gümbür atar bir halde ilerlerken, insanların en acımasız düşmanıyla karşılaşmaktan daha heyecan verici bir şey olamaz: Vahşi Kuzey Amerika hindisiyle! Öyle görünüyor ki, balıkçılık ve av oyunlarının sayısındaki artışa bakılırsa, bilgisayar oyuncuları artık kendilerine ateş edebilen düşmanlardan bıkmış olacaklar ki, vahşi hayata yönelmişler. Sorun şu ki, av oyunlarının oynanışı ve içeriği her zaman için rezalet olmuştur. ASC ve DreamForge bu soruna da bir çözüm getirdiler. *Deer Hunter* ve benzeri oyunlardaki zayıf grafikler, saçma kontroller ve gerçekçilikten uzak ortamlar yerine, tam anlamıyla serbestçe hareket edebileceğiniz üç boyutlu bir ortam yaratmak amacıyla *Unreal* motorunu kullanıyorlar. Üç boyutlu bir hindiyi, geyiği veya tavşanı yere sermeden önce "korku" sözcüğünün anlamını bilemiyorsunuz.



Bu karşılaşma pek de adil olmayabilir, ama galiba yiyecek zincirinin en üstünde olmamızın nedeni de bu.

Pro Hunter'da dokuz çeşit oyun bulunuyor: Küçük oyun (tavşan, bıldırcın ve sincap), büyük oyun (geyik, hindi) ve göçmen kuşlar (ördekler, kuğular, kazlar). Her bir yaratıktan gerçek hayattaki davranışını yansıtacak yapay zeka (AI) ve avcının hassas bir şekilde nişan almasını gerektiren "vurulma bölgeleri" bulunuyor (kafa, kalp gibi). "Active Wildlife Environment" özelliği iklimi, sıcaklığı, hava ve yer koşullarını (yapraklar, çalılar, kar gibi) ve etraftaki hayvanları değiştirerek gerçek bir ortam yaratıyor. Elinizde birçok silah ve malzeme bulunuyor; tabancalar, tüfekler, oklar, dürbünler gibi. Hatta avınızı yanıltmak ve size çekmek için taklit bir av köpeği bile var. Oyunda multi-player ve teke tek turnuva seçenekleri de bulunuyor.



TNN Outdoors Pro Hunter, şimdiye kadar gördüğümüz ucuz geyik avı oyunlarından çok daha fazlasını sunan gerçek bir simülasyon olacak gibi görünüyor.

ASC Games'den Travis Williams "Etkileşimlilik, *Hunter*'ın en önemli özelliği olacak" diyor. "Gerçekten ormandaymış gibi hissetmenizi istiyoruz. Etrafta hareket edip duran ve sizin avınız olmayan bir sürü hayvan göreceksiniz. Birçok av oyunu bu bakımdan çok sıkıcıdır. Gerçekten orada bulunduğunuz hissini veremezler. *Hunter*'da ise oyuncular, dış ortamla aynen gerçek hayattaki gibi bir etkileşim içinde olacaklar. Avcının ne şekilde davranacağı (yürümek, saklanmak ve ayakta durmak gibi), başarısını önemli ölçüde etkileyecek. Ayrıca kullanılan tuzaklar ve hileler de önem kazanacak. Oyuncunun içinde bulunduğu ortam ve hayvanlar, gerçek hayatta verecekleri tepkileri verecekler. Avcılar avlarına görünmeden onları vurabilmek için ağaçlardan da ateş edebilecekler."



TNN Outdoors Pro Hunter'da kullanılan Unreal teknolojisi sayesinde avcılar, araştırabilecekleri çok düzgün ve tam donanımlı bir ortamla karşı karşıya kalıyorlar.



Kendiniz avlamak varken neden yılbaşı hindisine çuvalla para veresiniz ki? Sakın kıpırdama ...

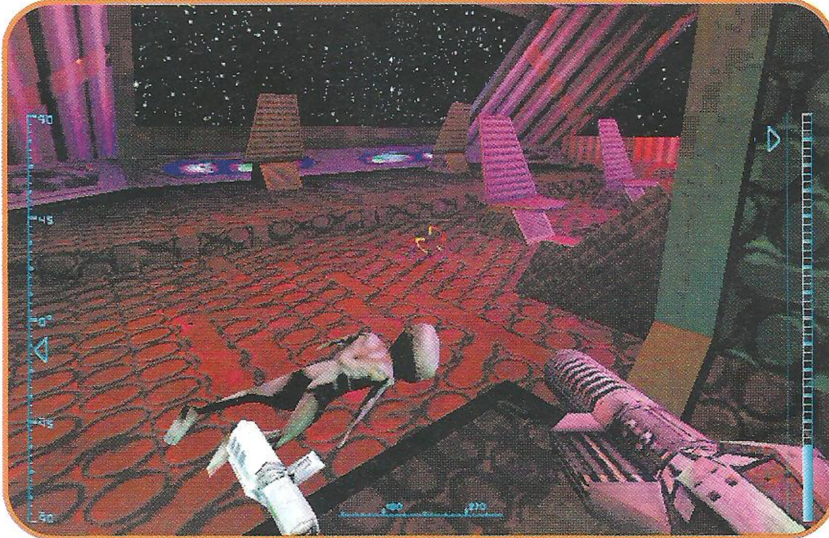
MICROPROSE

X-COM Alliance

YAYINCI: MicroProse | **ÜRETİCİ:** MicroProse UK | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 1999 yazı

ÖZELLİĞİ: Klasik *X-COM*'a gerçek zamanlı ve first-person görünümlü takım savaşı eklenmiş.

***UNREAL* NUMARALARI:** Birden fazla birime kumanda edebilme, 2D harita, farklı kamera açıları.



MicroProse'un yaptığı *X-COM Alliance*: *Unreal* motoru, insanları dünyayı ele geçirmeye çalışan pörtlek gözlü uzaylılardan korumaktan daha iyi bir iş için kullanılabilir miydi?

X-*COM Interceptor*'ın yarattığı hayalkırıklığından sonra, hayranları artık oyunun strateji kökenlerinden ayrılması işine doğal olarak hiç de sıcak bakmıyorlar. Yine de, bir first-person shooter olan *X-COM Alliance*'da yepyeni bazı şeyler deneniyor ve MicroProse'un dediğine göre bu, oyuncuların baştan beri istedikleri bir şey. *X-COM Alliance* prodüktörü John Broomhall şöyle diyor: "*X-COM UFO Defense* çıktığından beri, oyunun hayranları hep aynı şeyi istediler. *X-COM* yaratıklarıyla yüz yüze, gelip bütün çirkinlikleriyle karşılaşmak. Ancak '*Quake* tarzı *X-COM* yapmamaya kararlıyız, bu yüzden de zamanımızın büyük bir kısmını *Unreal* motorunu değiştirip *X-COM*'a uyarlamakla geçiriyoruz. MicroProse, takım tabanlı *X-COM* oyunlarını terketmiş değil: Biz her zaman için o markanın birçok farklı tür oyunu destekleyebilecek kadar sağlam olduğunu düşündük. Ve bu insanları gerçekten heyecanlandıracağını düşündüğümüz farklı bir tat."

Şu ana kadar gördüklerimize bakılırsa, sanırız işi kıvıracaklar. *X-COM Alliance* takımla oynanan bir first-person aksiyon oyunu (Space Hulk, Terra Nova ve Rainbow Six benzeri). Önceki *X-COM* oyunlarındaki belli özelliklerin çoğu hala duruyor: Takım seçimi, silahlanma, üsler ve araştırmalar biraz basitleştirilmiş halde de olsa hala var. Oyunun esası, dörde kadar askeri (siz ve üç adamınız) yönetmek ve çeşitli uzaylı yerleşim birimlerindeki stratejik noktalara yerleştirmek. Bu görevler, önceki oyunlarda gördüğünüz mekanlarda geçiyor: Sectoid gemileri, Ascidian üsleri, Sectoid'lerin kendi gezegenleri, bir asteroide çakılmış bir uzay gemisi ve uzaylı saldırısına maruz kalan üssünüz gibi.

Hikaye, farklı görevler boyunca akışını sürdürüyor. Alliance, ilk *X-COM*'un bitişinden az bir zaman sonrasını anlatıyor ve siz de Cydonia'ya ikmal için dönen takımın başındasınız. Ancak yolunuzu şaşırıyor ve kendinizi uzaylıların savaşının ortasında buluyorsunuz. Güçlü *X-COM* askerlerinden oluşan takım, eve dönmenin bir yolunu bulmak için uzay gemilerine girip araştırma yapmak zorunda. Ancak başarıya ulaşmaları için uzaylılarla işbirliği yapmaları lazım. Her görevde ulaşmak zorunda olduğunuz çeşitli amaçlar var ve bunlar oyunu yalnızca savaştan ibaret olmaktan kurtarıyor. Yabancı tehdidine karşı ne ölçüde başarılı olduğunuz ise araştırmaları, silahları ve takımınızın yönetimini nasıl dengelediğiniz ile doğrudan bağlantılı.

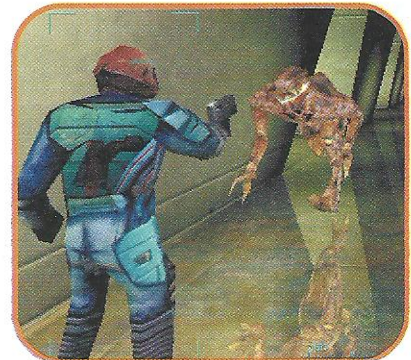
Adamlar her görevde belli yerlere yerleştiriliyorlar ve onlara grup olarak veya tek tek emirler verebiliyorsunuz. Hareketlerini ve ateş etme durumlarını kontrol etmeniz için komutlar var, ancak MicroProse bunları basit tutmak için çok uğraşıyor. Herşeyi gösteren iki boyutlu bir harita sayesinde, takım üyelerinin bütün yerleşimleri ve devriye yolları elinizin altında. İki boyutlu haritayı 3D görünümün üzerine de yerleştirebiliyorsunuz. Ayrıca hareket algılayıcı haritayı inceleyebiliyor ya da takımınızdan herhangi bir elemanın gördüklerini görebiliyorsunuz. Takım elemanlarınızın herbirine farklı emirler ve rotalar vererek, Rainbow Six'teki gibi operasyonlar yürütmeniz mümkün.

Broomhall şöyle diyor: "*Unreal*'ın harika yol bulma sistemiyle bizim yarattığımız askerlerin AI'leri birleşince, askerin birine haritanın öbür ucuna gidip yolda karşısına çıkan düşmanları öldürmesini ve gittiği yerde devriye gezmesini söyleyebilme yeteneğimiz oluştu. Gerektiği zaman, görevi başarıyla tamamlamak için adamlarınızı gruplara ayırmanız lazım."

Unreal ile Çalışmak

"*Unreal* motoru, üç boyutlu bir *X-COM* oyunu yapmak için ihtiyacımız olan platformu bize sağladı. Genişleyebilir olması ve kodunun çok esnek olması sayesinde çok değişik işler yapabildik. Mesela birden çok kamera açısı, iki boyutlu harita ve adamlara gidecekleri yeri belirtmek gibi. Editör de son derece güçlü ve oyunun içeriğini yerleştirme işini çok basite indirgiyor. Tasarımcılarımız, ses uzmanlarımız ve sanatçılarımız için çok kullanışlı bir araç. Tabii ki *Alliance*'ın temel özelliklerinden bazıları bizim motor üzerinde yaptığımız değişiklikler sonucu elde edildi, ancak Unreal'ın dokuları ve AI sistemi gibi özelliklerini elimizin altında bulundurmak çok iyi birşey."

JOHN BROOMHALL, PRODUCER, *X-COM ALLIANCE*



Bu çirkin kemirgen gibi yaratıklara hadlerini bildirmek için kullanabileceğiniz bir sürü silahınız var.

MICROPROSE

Klingon Honor Guard

YAYINCI: MicroProse | **ÜRETİCİ:** MicroProse Hunt Valley | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Çıktı

ÖZELLİĞİ: İçinde Klingon'lar olan bu *Unreal*, shooter tarzındaki ilk Star Trek oyunu.

***UNREAL* NUMARALARI:** Yerçekimsiz ortamlar, gizli kameralar, görünmezlik elbiseleri, D'k Tahg bıçağı.





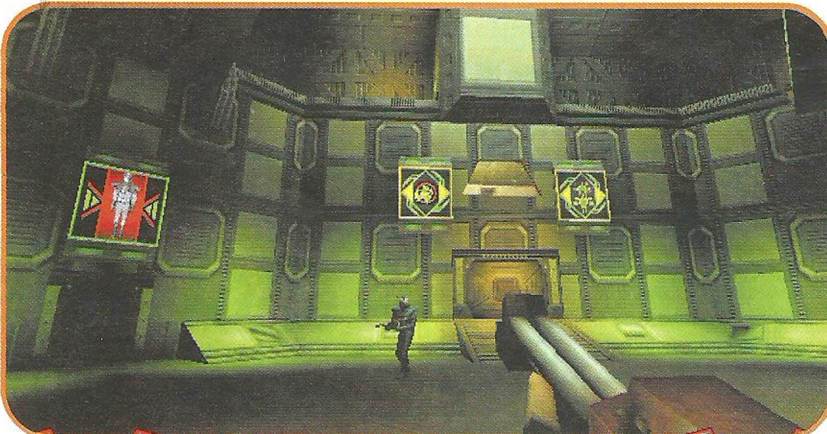
Klingon Honor Guard'da, buradaki parlayan silah efekti gibi birçok etkileyici 3D numaraları görmeye hazırlıklı olun. Tabii ki bir sürü mor kan da olacak.

Star Trek evreninde geçen ilk first-person shoot-'em-up olan *Klingon Honor Guard*, büyük ihtimalle pazara ilk giren *Unreal* tabanlı oyun.

Hikaye, Klingon lideri Gowron'a suikast girişimini anlatıyor. Sizin göreviniz ise, aralarında Klingon şehirleri ve kaleleri, uzay istasyonları, buz gezegenleri ve madenler de bulunan 20 değişik bölümde, üç farklı uzay gemisi türüyle mücadele ederek, suçluları yakalamak. Oyuncular yerçekimine etki edebiliyor, yerçekimsiz veya havasız ortamda savaşabiliyor, cephane depolarını havaya uçurabiliyor ve oyunun dünyasındaki sayısız nesneyle etkileşim kurabiliyorlar. Gördüğümüz kadarıyla bölümler gayet "*Klingon*'su" hazırlanmış. Daha da etkileyicisi, oyunda D'k Tahg adlı bir bıçak bulunuyor; bunun sayesinde *Jedi Knight*'taki ışın kılıcına benzer numaralar yapabiliyorsunuz.

Star Trek: Next Generation oyuncularından bazıları da sesleriyle oyuna katkıda bulunmuşlar, mesela Tony Todd (Capt. Kurn), Robert O'Reilly (Gowron), Barbara March (Lursa) ve Gwynyth Walsh (B'Etor) gibi. Paramount da oyunu hazırlayanlarla yakın ilişkiler içinde çalışmış ve oyundaki dünyanın yaratılması için kendi deneyimini ortaya dökmüş.

Prodüktor Alex DeLucia şöyle diyor: "*Klingon* diğer birçok shooter'dan farklı olacak, çünkü etrafı kırıp dökmeye verdiğimiz önemi hikayenin akışına da verdik. Bu noktada Paramount da takım elemanlarımızdan biri gibi çalıştı. Onların kaynakları sayesinde *Klingon* evrenini tekrar yaratabildik, onlar olmasaydı başarabileceğimizi sanmıyorum."



Unreal teknolojisini kullanmanın çok kolaylığı sayesinde, küçük bir çabayla *Klingon Honor Guard*'ın bölümleri çok renkli aydınlatma efektleriyle donatılmış.

Unreal ile Çalışmak

"*Unreal* motoru, kesinlikle bugün lisansı alınabilecek en iyi motor. Daha önce bu tür oyunlarda hiçbir zaman görülmemiş derecede ayrıntılı ortamlar yaratmaya olanak tanıyor. Zaten aşikar olan grafik üstünlüğünün yanısıra, AI ve programlama dili de son derece esnek. Kafamızda tasarlayıp hayal ettiğimiz şeyler arasında, çabucak ve kolayca beceremediğimiz birşey olmadı. Parçalanma efektleri, ışınlanma yerleri, gelişmiş AI, yaratık/bölüm etkileşimi ve yaratıkların birlikte hareket etmeleri bunlardan yalnızca birkaçı. Diğer motorlarda da bu özelliklerden bazıları bulunsa da, *Unreal* bunların hepsini birden makul bir fiyata sağlıyor."

ALEX DELUCIA, PRODUCER
KLINGON HONOR GUARD

LEGEND ENTERTAINMENT

The Wheel of Time

YAYINCI GT | **ÜRETİCİ:** Legend Entertainment | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 1999 sonları

ÖZELLİĞİ: Kalelerin içinde savaşmak çok eğlenceli olacak gibi görünüyor.

***UNREAL* NUMARALARI:** NPC konuşmaları, karmaşık bir hikaye ve bir sürü büyü.

Robert Jordan'ın "Wheel of Time" romanları, yıllar içinde birçok hayran kazanmış ve hem karakterler, hem de olaylar bakımından karmaşık ve zengin bir dünya yaratmıştır. Bu yüzden de oyun haline getirilmeye son derece uygun romanlardır.

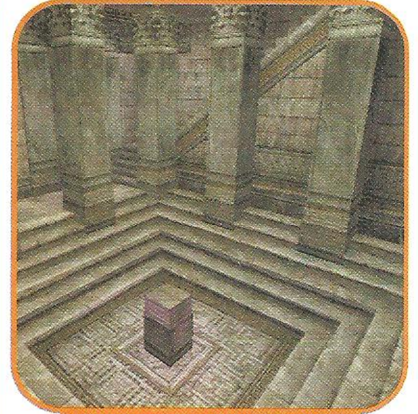
Legend'dan Glen Dahlgren, bu potansiyeli görmüş ve *Doom* günlerinden beri bu projeyi hayata geçirmek için uğraşıyor. Jordan'ın dünyasındaki konu ve karakterler, burada uzun uzun anlatmak için biraz fazla karmaşıklar; ancak oyuncuların bilmesi gereken şey, oyunun ilk romanın geçtiği zamandan daha önce geçtiği. Yani oyunda Rand ve diğer tanıdık karakterleri göremeyeceksiniz. *The Wheel of Time, Unreal* motorundan türeyen oyunlar arasında en çok sözü edilen ve en alışılmadık oyun olarak zaten oldukça fazla ilgi uyandırmış durumda. Tasarımcı Dahlgren ve ekibi, strateji unsurları da içeren bir roleplaying oyunu yaratmak amacıyla editörün bütün özelliklerini sonuna kadar zorluyorlar.

Oyunu tamamen farklı iki tarzda oynayabiliyorsunuz: Tek ve çok oyunculu olarak. Konunun akışı büyük ölçüde tek kişilik oyunla sınırlı, bundan sonra ise multi-player oyun geliyor. Topraklar, her birinin önemli coğrafi özellikleri ve kendilerine özgü eşyaları bulunan ve "cep" adı verilen bölgelere ayrılmış durumda. Bu cepler arasında gidip gelme işini büyülerle, boyutlararası geçitlerle ve Portal Stone'larla yapabiliyorsunuz.

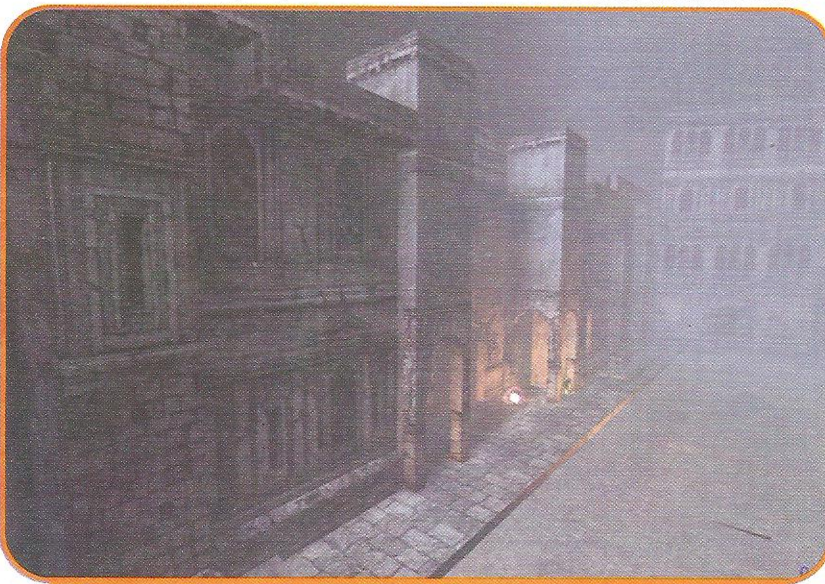
Dahlgren'in dediğine göre: "Tek kişilik oyunda bir hikaye anlatılıyor, karakterler ve olaylar tanıtılıyor; her şey nedenleriyle birlikte ortaya konuyor. Ayrıca oyuncular, multi-player oyunun bütün tasarım öğelerini de burada görebiliyorlar. Tek kişilik oyunu bitirdikleri zaman, dünyayı ele geçirmeye hazır hale gelmiş oluyorlar. Çok oyunculu oyunda, bazı tasarım ilkeleri ön plana çıkıyor: Özelleştirilebilen yerleşim birimleri ve stratejik büyü savaşı gibi. Bunlar tek kişilik hikayenin en heyecanlı yeri olarak sunuluyor ve çok hareketli oluyorlar."

Tek kişilik oyun, görevler üzerine kurulmuş bir hikaye ve burada oyuncu olarak siz, büyülü eşyalar (ter'angreal) konusunda uzman olan bir Aes Sedai rolünü üstleniyorsunuz. White Tower'da işlenen bir katliamın sorumlularını bulmak ve karanlık güçleri serbest bırakma planlarını bozmak zorundasınız. Oldukça yoğun bir hikaye, oyuncu dışındaki karakterlerle diyalog, oyunun içinde bazı hikaye unsurları, aralarda filmler, her an değişebilen amaçlarınız ve çözmeniz gereken bazı bilmeceler bulunsa da, oyunun oynanışı yine de çok hareketli. "Daha çok RPG unsurları olan bir aksiyon/strateji oyununa benziyor" diyor Dahlgren. "Kullanıcı ile ortam arasına katmanlar yerleştirerek olayın havasını bozmak istemedim; yalnızca tasarımı biraz derinleştirmek peşinde koşuyordum. Aksiyon hala çok önemli bir yer tutuyor. Savaş ise diğer birçok 3D shooter'dan çok daha derin. Oyunu oynarken yaptığınız seçimlerin, yalnızca nişan alma yeteneğinden daha önemli olmasına çalıştım."

"Ne yapılacağı konusunda doğru kararı vermek, tetiğe önce basmaktan çok daha önemli" diyor. "Ter'angreal'lerden bir çoğu için, doğru dürüst bir hedefiniz olduğu sürece, ona iyice nişan almanızın bile pek bir önemi yok. Bu eşyalar büyüye benziyorlar, kullandığınız zaman gerçekten etkili oluyorlar. Aynı zamanda o eşya ne kadar güçlüyse o kadar yavaş hareket



***Unreal* sayesinde, bunun gibi 3D mekanları yaratmak daha çabuk ve kolay hale geliyor.**



Şu kasvetli sokaktaki aydınlatma ve sis efektlerine dikkatinizi çekeriz. Oyunun son halinde bunlara benzer bir sürü efekt olacak.

Unreal ile Çalışmak

"Başlarda motora alışana kadar biraz zorluk çektik (çünkü lisansı ilk alanlardan biriydik). Ancak sanırım bu tecrübe sayesinde, piyasaya yeni giren diğer tasarımcılardan bir adım önde olduk. Hayatımızı (ve umarım onları kullanan diğer insanlarınkini) kolaylaştıran bazı araçlar ve editör parçaları yarattık. *Unreal* ile bu kadar uzun süre uğraştıktan sonra, bu tasarımı hayata geçirmek için gerekli esnekliğe ya da kurduğumuz mekanlardaki yansıtmadaki gerçekçiliğe sahip başka bir motor düşünemiyorum. Hem programlama, hem de tasarım açısından sınırları zorluyoruz ve bu yolculukta bize ancak *Unreal* motoru ayak uydurabilir."

GLEN DAHLGREN, DESIGNER, *WHEEL OF TIME*



***Wheel of Time*'daki bazı yapılar, *Unreal*'da gördüğümüz ortamların mimarisini hatırlatıyor.**

ediyor, yani karşısındakine tepki vermek için zaman tanıyor. Mesela hedefiniz, kendisine doğru gelen güçlü bir büyüyü farkettiğinde, geleni yansıtmak veya emmek gibi savunma amaçlı bir büyü kullanabiliyor. Ancak mesela ateş topu gibi sıkça rastlanan büyüler, çok kısa sürede doldurulup yeniden kullanılabilir hale geliyorlar. İnanın bana, böylesi çok daha heyecan verici."

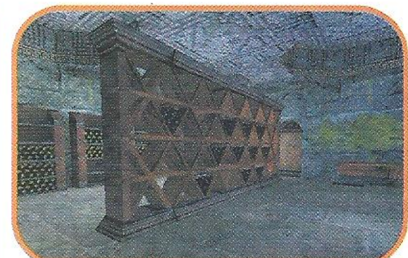
The Wheel of Time'daki en orijinal ve ilgi çekici unsurlardan biri de multi-player oyun. Dörde kadar oyuncu, Jordan'ın kitaplarındaki politik tarafların liderliğini üstlenebiliyor: İki "karanlık", iki de "aydınlık" taraf. Dört farklı kale arasında Shadar Logoth (Hound), White Tower (Aes Sedai), Fortress of the Forsaken (Ishamael) ve Fortress of the Light (Whitecloak) bulunuyor. Her birinin kendi askeri kuvvetleri, kendine özgün kaleleri ve büyülü güçler barındıran ikişer "mührü" bulunuyor. Amacınız kendi mühürlerinizi korumak ve diğer oyuncularınkileri ele geçirerek oyunu kazanmak. Mühürlerinizi kalenize saklayarak işe başlıyor, sonra da onları korumak için birlikler ve tuzaklar yerleştiriyorsunuz. Üç çeşit birlik bulunuyor: Grunt' lar (taramalıları var), kaptanlar (davranışları programlanabilen daha güçlü birimler) ve şampiyonlar (bölüm sonu yaratıkları). Kullanıcılar ayrıca mızraklar, çukurlar, çöken merdivenler, inip kalkabilen parmaklıklar, alarmlar, duvarlar ve bunun gibi yapıları tuzak olarak kullanabiliyorlar. Bütün bunlar, UnrealEd üzerine kurulu basit bir editörle yapılıyor ve eşyalarla mekanların yerleşimi rahatça belirleniyor.

"Kalelerin hazırlanmasında kullanılan editör, *Unreal* editörünün işlevlerinden bir çoğunu kullanıyor" diyor Dahlgren. "Ancak arayüzü elden geçirip daha anlaşılır hale getirdik, çünkü sonuçta bölümlerin tasarımını oyuncu yapmıyor. Savaş sistemi ise tamamen Unreal'a dayanıyor, hem işlevleri hem de özel efektleri bakımından. Sanırım ortamlar söz konusu olduğundan, başka türlü pek mümkün olamayacak bir etkileşimlilik düzeyi yakaladık."

Sıkı korunan bir kaleye sahip olan oyuncular, dış dünyaya açılarak eşyalar toplayabiliyor, yaratıklarla savaşabiliyor ve düşman kalelerini ele geçirebiliyorlar. Tuzakları algılama, ulaşım, iletişim ve savaş gibi işleri yapmak için yaklaşık dört düzine farklı eşya var. Bu eşyalardan bazıları sizi saldırılara karşı koruyor, etkisiz hale getiriyor ve hatta düşmanın üzerine geri yansıtıyor. Bir çoğu da yaratıklar tarafından saklanıyor veya korunuyor.

Dahlgren'in dediğine göre her bölümün tasarımı, Jordan'ın kitaplarından bakılarak yapılıyor. "Mimariyle uğraşan tasarımcımız, kitaplardaki açıklamalara kendi yaratıcılığını da katarak heykeltraşların yaptığı işleri andıran taslaklar ortaya çıkarıyor. Böylece, haritaların yaratılması için gerekli planlar da hazırlanmış oluyor. Daha sonra bu taslaklar, deneyimli sanatçılar tarafından hazırlanmış dokularla kaplanıyor. Oyundaki her sahne mimari açıdan çok zengin ve nefes kesici. Oyuncuların kendilerini bir müzede dolaşıyormuş gibi hissetmelerini istedim. Sanırım bunu başardık da... Mesela Shadar Logoth, Mashadar adlı kötü bir güç tarafından istila edilmiş ve yakılıp yıkılmış eski bir şehir. Bütün bu ortamları, Mountains of Mist ve Ways adı verilen uçurum (uzun zaman önce harap edilmiş, ancak hala kısa zamanda uzun yollar katetmeye yarayan karanlık bir boyut) gibi kitaplardan aldığımız diğer mekanlarla da destekliyoruz."

Kötü adam olmanın da kendine göre sorunları var. Mesela giysileriniz ancak kuru temizlemede temizlenebiliyor. Saçma!



***Unreal* motorunu kullanarak sanal bir şarap mahzeni yaratabilir misiniz? Elbette, üstelik göz açıp kapayana kadar!**

The Wheel of Time'ın dünyası, *Unreal* motoru kullanılarak hazırlananlar içinde en ilginçlerinden biri olacak gibi görünüyor: Görsel açıdan zengin, karmaşık bir konu akışı olan ve sonu oldukça şaşırtıcı bir oyun. Kesinlikle görmeye değer.

GT INTERACTIVE

Deus EX

YAYINCI: GT Interactive | **ÜRETİCİ:** ION Storm | **ÇIKIŞ TARİHİ:** "Hazır olduğu zaman"

ÖZELLİĞİ: Zengin ve sürükleyici bir atmosfer var, ama canavar ya da silah yok!

***UNREAL* NUMARALARI:** Yoğun NPC etkileşimi ve konu akışı. Gerçek dünyadan alınma mekanlar.

PC Gamer çalışanlarından birini kıstırıp en sevdiği oyunları soracak olursanız, size sayacağı listede en azından bir tane Warren Spector oyunu olacaktır. *Ultima Underworld, Ultima VI* ve *VII Part II*'nun, beklenen ilgiyi göremeyen *Wings of Glory*'nin ve bütün zamanların en iyi oyunlarından biri olan *System Shock*'un arkasındaki bu adam, Steve Jackson Games ve TSR günlerine kadar uzanan bir deneyime sahip. Yalnızca ION Storm'da çalışması bile bu adamı ciddiye almamız için geçerli bir neden; üstelik şu anda *Deus Ex* projesi üzerinde çalışıyor. Takım liderleri Bob White ve Harvey Smith, baş programcı Chris Norden ve sanatçı Al Yarusso gibi önemli Origin/Looking Glass çalışanları ile birlikte, *System Shock* hayranlarını derinden etkileyecek oldukça iddialı bir Spector projesi ile karşımızdalar.

Deus Ex, terörizmin, uyuşturucuların, hastalıkların, kirliliğin, sınıf ayrımlarının ve ekonomik çöküntünün alıp yürüdüğü nihilist bir gelecekte geçiyor. Yüksek teknoloji ile donatılmış terörle mücadele eden bir ajan olarak göreviniz, dünyayı ele geçirmeye çalışan bir çeteyi durdurmak. Bu amaçla dünyayı dolaşarak çeşitli yanıtlar arıyor, yeteneklerinizi geliştiriyor ve adam topluyorsunuz. Spector şöyle diyor: "Bu oyun, eski *Ultima Underworld* oyunlarının havasında ve birinci şahıs perspektifiyle oynanan bir roleplaying oyunu; ancak yakın gelecekte geçiyor ve X-Files gibi esin kaynakları var. James Bond türü bir kahramanı bir 'X-Files' dünyasına yerleştirince neler olacağını görmek istedim ve sanırım bu fikir bizi oldukça şaşırtıcı sonuçlara getirdi."

Plan aslında çok iddialı: hızlı hareketi, derin roleplaying'i ve sürükleyici bir hikayeyi birleştirmek. NPC'lerle konuşmalar, karakterlerle etkileşim seçenekleri ve çeşitli karakter özellikleri geliştirirken önünüze serilen imkanlar sayesinde bu oyun, *Unreal* tabanlı diğer oyunlardan çok daha karmaşık olmuş. "Sonuçta Gizli Ajan Adam ya da Ölümcül Savaşan Makina ya da bu ikisinin arasında birşey olabileceğiniz bir oyun olmasını istedim" diyor Spector. "Eğer heyecan istiyorsanız fazlasıyla bulacaksınız, ama oyunun bu özelliğini gözardı edecekseniz sakın öyle her yere elinizde tabancanızla dalmaya kalkışmayın. Oyunda işte böyle şeyler de yapılabiliyor."

Uzun çalışmalar sonucunda Spector ve ekibi, geniş ve sıkışık bir dünyada iyi bir konu akışı tutturmanın çok zor olduğunu anlamışlar. Bu yüzden *Deus Ex*'in yapısı görevler üzerine kurulacak. Her bir görev, hikayeye bağlanması büyük ve karmaşık ortamlardan çok daha kolay olan minik birkaç haritada geçecek. Yine de haritalar arasında ve harita içinde tamamen serbestçe hareket edebilirsiniz. Ayrıca bir görevde başarıya nasıl ulaştığınız ise tamamen size kalmış bir şey; değişmeyen tek şey onları bir birine bağlayan hikaye akışı.

Piyasaya çıkış tarihine daha bir sene olması dolayısıyla, oyundaki mekanlardan bir çoğu sır gibi saklanıyor. Ancak sanırız Hong Kong, Paris, New York ve Beyaz Saray bu mekanlardan birkaçı. Warren şöyle diyor: "İnsanların gerçek hayatta görmüş olabilecekleri yerleri yeniden yaratmak ve buraları havaya uçurabilmelerini sağlamak istiyorum! Asıl yapmak istediğim şey ise, insanların diyelim Beyaz Saray turunda açmalarına izin verilmeyen kapıları açabilmeleri. Üstelik kaçımız bir füze deposunda ya da Paris'in mahzenlerinde ya da Mısır'ın piramitlerinde gezinme fırsatı yakalıyoruz ki? Daha da önemlisi, oyundaki mekanlarda da gerçek dünyada işleyen kuralların işlemesini istiyorum. Gerçek bir ofis binasına girdiğiniz zaman neyle karşılaşacağınızı aşağı yukarı bilirsiniz. Duvarda bir harita ya da diğer büroların bir listesinin olacağını bilirsiniz. Tuvaletleri nerede bulacağınızı bilirsiniz. Bürolardan birine daldığınızda orada neler göreceğinizi kestirebilirsiniz."

"Bütün bunlar saçma ya da konuyla ilgisi olmayan gereksiz ayrıntılar gibi görünebilir, ama değiller. Eğer kurallara uyarsak, oyunculara oyunu çözmek için gerçek hayattaki deneyimlerinden yararlanma fırsa-



Deus Ex görüntüleri henüz elimize ulaşmadı, ancak bu taslaklar sayesinde oyunun genel havası hakkında bir fikriniz olabilir.

Unreal ile Çalışmak

"Tek kelimeyle muhteşem! Çok iyi düşünülüp tasarlanmış ve şu anda piyasadaki en esnek motor. Sunduğu araçlar son derece kaliteli; üstelik Tim Sweeney ve Digital Extremes'in sağladığı destek bu endüstride eşine az rastlanan türden. Kendilerini, first-person tarzı oyunlar için en kullanışlı teknolojiyi yaratmaya adamışlar. Kullandığım ve incelediğim 3D motorları arasında, *Unreal* her açıdan öne çıkıyor. Bütün 3D motorlarının (*Unreal* da dahil olmak üzere) kendilerine göre bazı sınırlamaları var, ancak *Unreal* ile oyuncuya gerçek bir dünyadaki gerçek bir mekanda dolaşıyormuş gibi hissetmesi için gereken her şeyi verebiliyoruz."

CHRIS NORDEN,
LEAD PROGRAMMER, *DEUS EX*

tı veririz. Yeni çıkacak bazı oyunlarda da bu düşünüş tarzı hakim durumda; zaten tam zamanıydı! Ayrıca nesne yoğunluğunu da oldukça yükselttik, neredeyse *Underworld*'deki kadar. Depolardan oluşmuş başka bir dünya görmek istemiyorum, kutularla dolu büyük ve boş oyun alanları falan. Her gün yaşadıklarımızı yansıtan bir oyun yaratıyoruz ve amacımız da o dünyayı, beklediğiniz şekilde davranan nesnelerle doldurmak. Sanırım oyundaki her eşyayı kullanmanız mümkün olmayacak, ama amacımız bu."

Geliştirme ekibi, herşeyiyle tamam ve fiziksel olarak da gerçeğe çok yakın çevre etkileşimleri içeren *Thief: The Dark Project* gibi bir oyun yaratmayı ummuyor, ancak *System Shock*'tan daha iyisini yapabilmek peşindeler. Bunu yaparken kullandıkları en etkili yol da, insanlarla karşılaşıp konuştuğunuz NPC etkileşimleri. Üstelik bunların hepsi insan: *Deus Ex*'te insanlar dışında hiçbir yaratık bulunmaması oldukça ilgimizi çekti. Bu insanlarla ve bu yoğun dünyayla nasıl etkileşim içine girdiğiniz oyunda oldukça önemli. Kızgın bir yaklaşım sonucunda önemli bazı NPC'ler sizinle konuşmaktan kaçınabilir ya da yasalar işin içine girebilir ve savaş kızışabilir. Öte yandan, yalnızca insanlarla konuşmayı seçip kan miktarını düşük tutarsanız, hikayede oldukça ilerleyecek ve şimşekleri üzerinize çekmeyeceksiniz. Asıl amaç, ne şekilde oynadığınıza bağlı olarak değişen bir oyun akışı yaratmak.

Peki *System Shock* benzeri oyunlar yavaş yavaş ölüyor mu? Spector hiç de öyle düşünmüyor: "*System Shock* gibi derin oyunların zamanı dolduysa, başım belada demektir! *System Shock*'un etkileyici ve sürükleyici oluşu en önemli özelliklerinden biriydi, bence bu özellikler bugünkü oyun pazarında da son derece önemli. Sanırım buna katkıda bulunan üç unsur vardı. En başta teknoloji ve perspektif. Neredeyse artık bir kural oldu bu; birinci şahıs perspektifi sunan oyunlar kesinlikle diğerlerinden daha sürükleyici oluyorlar. İkincisi hikayenin güzelliği ve üçüncüsü de Doug Church ve ekibinin yarattığı simülasyonun derinliği. *Deus Ex*'te de first-person olmasından kaynaklanan o çekicilik mevcut, ancak *Unreal* motoru sayesinde *System Shock*'tan kat kat daha etkileyici görsel efektler yaratabiliyoruz. Ayrıca *Deus Ex*'te hikaye de çok sağlam. Bazen ben bile gelişen olayları ve karakterlerin özelliklerini takip etmekte zorlanıyorum! Ayrıca derinlik de yeteri kadar var. *System Shock*'un bu saydığım özelliklerini bir adım daha ilerletmek istiyorum. Bunu yapmanın iki yolu var: Ya simülasyonu derinleştirmek, ya da oyuncu dışındaki karakterlerle etkileşimi geliştirmek ve oyuncunun karakterinin gelişimini de işin içine katmak. *Deus Ex*'te biraz ilkinden, bolca da ikincisinden kullanarak amacımıza ulaşacağımızı sanıyorum."

Deus Ex'i *Unreal* motoruyla yaratmak, ION Storm ekibi için inanılmaz bir deneyim olmuş. UnrealScript'in ve UnrealEd'in esnekliği ve gücü sayesinde, son derece eğlenceli ve gerçekçi bir oyun yaratmak için daha fazla zamanları kalmış. Baş programcı Chris Norden şöyle diyor: "En çok yararlandığımız şey UnrealScript'in gücü. *Deus Ex* yalnızca en son teknolojiyi kullanan bir oyun değil, oynanış konusunda da sınırları zorluyoruz. Eğer bir oyun zevkli değilse, dünyanın en iyi teknolojisini de kullansanız insanlar onu oynamaz. UnrealScript sayesinde, programlamaya ayıracağımız zamanın büyük bir kısmını prototipler hazırlamaya ve oynanışla ilgili ayrıntıları deneyip değiştirmeye ayırabiliyoruz."

"Diğer şirketlerin kendi motorlarıyla becermek için günler harcadığı işleri biz birkaç saatte yapabiliyoruz. Oyun dünyasıyla kurulan etkileşim düzeyi de diğer motorlardan çok daha yüksek. Ayrıca tasarımcılar, programcılara ihtiyaç duymaksızın oyunun bütün ufak tefek özelliklerini kendileri değiştirip deneyebiliyorlar. Yani kısacası; *Unreal* sayesinde oyunumuzu daha eğlenceli hale getirmek için daha fazla zamanımız kalıyor, böylece teknolojik kısıtlamaların oyuncunun aldığı zevki baltalamasını da engellemiş oluyoruz."

Unreal'ı kullanan herkes gibi, Spector da her oyun için ayrı bir teknoloji üretmektense mevcut bir teknolojiyi kullanarak o oyun türünü geliştirecek işler yapmayı daha uygun görüyor. "Umarım arayüzdeki, görevlerin yapısındaki ve hikayedeki gelişmeler normal insanlara hitap eden bu tür oyunları daha derin ve zengin hale getirecek."

PCG

Unreal motoru sayesinde Deus Ex tasarımcıları, bu tür karakter taslaklarını rahatlıkla hayata geçirebilecekler.



Sam Carter, *Deus Ex*'te oyuncu dışındaki birçok karakterden biri. Robot bacağı sayesinde onu tanımanız hiç de zor olmayacak.

Unreal ile Çalışmak

"*Unreal* gerçekten harika. Son derece güçlü. Motoru ve editörü oldukça zorluyoruz, tabii ki bazı sınırlamaları var, ama *Unreal* şimdiye kadar gördüğüm birçok şeyi geride bırakıyor. Bizim en basit haritalarımız bile *Unreal*'ın en incelikli bölümlerinden daha karmaşık. Gerçekçi mekanlar yaratmak isteğimizin doğal bir sonucu bu. İstediğimizi yapmak için motorda bazı değişiklikler yapmak zorunda kaldık. Sanırım programcı arkadaşlarım da aynı fikirdedir, *Unreal* motoru oldukça esnek. Yepyeni bir konuşma sistemi ve editör, yeni bir inventory sistemi, yeni yapay zeka gibi birçok şey ekledik. *Unreal* ekibi, lisans alanların *Unreal* üzerine bir şeyler kurarken zorlanmamalarını sağlayarak harika bir iş yaptı. Daha önce de söyledim, şimdi de söylüyorum, *Unreal* gerçekten gerçeküstü!"

WARREN SPECTOR, DESIGNER, *DEUS EX*

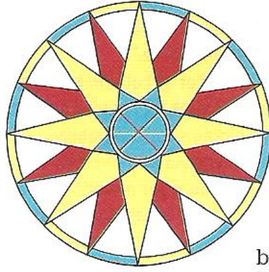
PC GAMER ÖZEL HIKAYESI

KRONDOR'DA CİNAYET

YAZAN: RAYMOND E. FEIST

ARALIK SAYIMIZDA en çok satan fantastik yazarları arasındaki Raymond E. Feist'in Midkemia evrenini baz almış olan Sierra'nın heyecan verici yeni oyunu Return to Krondor'un bir ön incelemesini yapmıştık. Bu ön incelemeye bir özellik katmak istedik ve yazarın yeni kitabı olan Murder in Krondor'un (Krondor'da Cinayet) açılışından bir bölümü sunmaktan gurur duyuyoruz. Kitap, hala hazırlık aşamasında ve Haziran ayına kadar da basılmayacak. Ama hikayenin nasıl başladığını PC Gamer'da okuyabilirsiniz, iyi eğlenceler...





GİRİŞ : GİDİŞLER

Bir sıra asker bayır boyunca yürüyordu.

Bagaj treni iki ayrı bölüme ayrılmıştı. Bu bölümlerden ilki yaralılar ve Krondor'da yakılarak onura bulanacak ölülerle yola çıkıyordu. Eve doğru ağır adımlarla ilerleyen botların ve dönen tekerleklerin ardından toz bulutları yükseliyordu. Söndürülen kamp ateşlerinden incecik bir toz ve keskin bir duman yayılıyordu.Yükselen güneş, ortama portakal rengi ile soluk altın sarısı karışımı renkler yayıyor, hafif bir sisin arasından akıyor, başka bir zaman gri nitelendirilebilecek bir sabahı mızrak gibi deliyordu. Uzakta kuşlar, savaşın yıkımına umarsız şarkılar söylüyorlardı.

Arutha, Krondor Prensi ve Adalar Krallığı Batı Ülkesi yöneticisi, askerleri eve doğru yol alırken bir an duraksadı, güneşin doğuşu ve kuşların şarkılarının tadını çıkardı. Savaş oldukça kısa ama kanlı geçmişti, her ne kadar kayıplar beklenenden az olduysa da komutasındaki bir askeri dahi kaybetmekten nefret ediyordu. Manzaranın bir an için keder ve sıkıntılarını söndürmesine izin verdi.

Arutha, gözlerinin etrafındaki hafif çizgiler ve saçlarındaki bir tutam ak dışında kendisindeki yöneticiliği açığa çıkaran simsiyah saçları ile hala o on yıl önce Krondor tahtına geçmiş genç adamdı. Onu yakından tanıyanlar için hala aynı özelliklere sahipti: Başarılı bir yönetici, askeri bir deha ve kendi yönetimindeki en alt kademe asker için bile hiç düşünmeden kendini feda edebilecek bir görev adamı.

Bakışları, vagondan vagona sanki bir asker görüp onunla konuşmak, başarısını takdir etmek istercesine süzüldü. Ona yakın olanlar bilirlerdi; o sessiz bir bedel ödemişti, Krondor'a ve Krallık'a hizmet eden her adama verilen zararın acısı onun içinde saklıydı.

Arutha, içindeki pişmanlığı bir kenara itti ve zaferi düşündü. Düşmanı olan dark elflerden oluşan ufak denebilecek bir birlik son iki gündür geri çekiliyordu. Çok daha büyük bir birliğin Dimwood'a ulaşması, Arutha'nın James ve Locklear adındaki iki yerel yöneticisinin, bir çatlak makinesini yok etmesi ile sonuçsuz kalmıştı. Bunu başarabilmek için Patrus adında bir sihirbazın feda edilmesi gerekmişti; ancak onun kurban edilmesi, istilacıların birbirlerine düşmelerine yol açmıştı. Moredhel şefi ve Arutha'nın kendisi kadar onurlu ve değerli biri olarak nitelendirdiği geleceğin fatihi olması beklenen Delekhan, Gorath'ın yanında hayat taşınının kontrolünü ele geçirmek isterlerken ölmüştü. Arutha, terk edilmiş bir şehir olan Sethanon'un altında saklı bu gizemli ve çok eski kalıntının varlığını lanetledi. Bu taşın gizeminin bir gün anlaşılarak tehlikesinin kendi zamanında yok edilip edilemeyeceğini merak ediyordu.

Delekhan'ın oğlu Moraeuf, daha önceleri Delekhan'ın yandaşı olan Narab'ın bir hançer darbesi ile öldürülmüştü. Narab ile varılan anlaşmaya göre Moredhel'ler, kuzeye çekildikleri taktirde Kraliyet güçleri tarafından zarar görmeyeceklerdi. Evlerine giden yolda durmadan ilerledikleri takdirde dokunulmamaları emri, birliklere dağıtıldı.

Dimwood'daki Kraliyet güçleri artık değişik garnizonlarına dağılıyorlardı. Büyük bir çoğunluğu batıya geri dönüyor, bir kısmı da kuzeye Sınır Baronileri'ne doğru ilerliyorlardı. Daha önceleri Sethanon'un kuzeyine gizlenmiş olan garnizon ise başka bir yere hareket edecek ve orada hazırlıklar yapacaktı.

Sabah pusu dağılıyor, güneş ışığı usulca Arutha'yı kavrıyor ve ortalığı sadece duman ve tozdan oluşan buluta teslim ediyordu. Gün çoktan ısınmaya başlamıştı. Bir ön-

ceki kışın soğukluğu hafızalardan siliniyordu. Arutha, krallığının sükuneti üzerine yapılan saldırıyı düşünürken kendi üzüntüsünü de içine gömdü.

Arutha, son savaştan sonra Tsurani büyücülerine daha dikkatli yaklaşıyordu. On yıla yakındır büyülerini kullanarak dünyalar arasında gidip gelmekte serbesttiler; ama artık Arutha ihanetin keskin kokusunu almaya başlamıştı. Aslında Tusurani büyüklerinden olan Makala'nın Sethanon'daki hayat taşını ele geçirme güdüsünü anlayabiliyordu. Çünkü inanışa göre Kraliyet'in sahip olduğu bu hayat taşı, onu elinde bulunduran kişiye savaşta büyük bir üstünlük sağlayacak bir güç kaynağıydı. Kafasındaki bu kuşkularla Makala'nın mekanına gitmiş ve her zamanki gibi davranmıştı. Ama o günden sonra Tsurani'lerin kraliyet içindeki gevşemelerine izin vermeyecekti. Ve bu da en az otuz yıllık ticaratin sona ereceği anlamına geliyordu. Arutha, yapacağı değişikliklerin durumu nasıl etkileyeceği endişesini bir kenara bıraktı. Eninde sonunda yardımcılarıyla oturup kraliyetin geleceğini güvenceye alacak bir plan yapması gerektiğini biliyordu. Ve şundan emindi ki hemen hemen hiç kimse, yapacağı değişikliklerden memnun kalmayacaktı.

Arutha, kafasını sağa doğru çevirdi ve atların üzerinde neredeyse tükenmiş iki adamla karşılaştı. Genellikle karanlık görünen ama hala genç olan yüzünde pek rastlanmayan hafif bir gülümseme ile sordu : "Yorgun musunuz beyler?"

James, Prens'in Baş Yaveri, yöneticisinin gözlerine etrafı kara harelerle kaplanmış gözlerle karşılık verdi. James ve yol arkadaşı Locklear, acı verici bir yolculuk yapmışlardı. Aldıkları sihirli otlar sayesinde günlerce at üstünde kalabilmişlerdi. Bu uzatılmış gücün etkisiyle ertelenen yorgunluk hissi ve dayanılmaz vücut ağrıları, sonradan birikmiş olarak açığa çıkardı. Her ikisi de o geceyi Arutha'nın çadırındaki minderlerin üzerinde uyuyarak geçirdiler, uyandıklarında hala çok bitkindiler. James, her zamanki nüktedanlığı ile "Efendim biz uyandığımızda hep böyle oluruz. Siz, bizi genellikle sabah kahvesinden sonraki ana dek görmüyorsunuz" dedi.

Arutha gülmekten kendini alamadı; "Görüyorum ki cazibenden hiçbir şey kaybetmemişsin asker."

Kısa boylu siyah saçlı ve siyah sakallı bir adam, Prens ve yanındakilere doğru yaklaştı.

"Günaydın Ekselans" dedi Pug, bir yandan eğilirken. Arutha başını nazikçe eğerek karşılık verdi: "Pug, sen de bizimle birlikte Krondor'a dönüyor musun?"

Pug'un ifadesinde endişe vardı: "Direkt olarak değil Ekselans. Stardock'ta araştırmam gereken şeyler var. Tsurani büyüklerinin Sethanon ile ilgili son aktiviteleri bana büyük endişe veriyor. Onlar dışında başka büyücülerin bu işlerle uğraşmadığına ve hala Akademimde barınanların da suçsuz olduğuna emin olmalıyım.

Arutha, bir yandan ilerleyen vagonlara bakarken bir yandan da "Tsuraniler'in Akademindeki rolleri ile ilgili konuşmamız gerekiyor Pug, ama burada olmaz" dedi.

Pug, onayladığını belirtir bir şekilde başını öne eğdi. Her ne kadar duyma menzilindeki herkes Sethanon şehrinin altında yatan hayat taşının sırrına vakıfsa da, bu konuyu özel olarak konuşmak daha akıllıca olurdu. Bunun yanı sıra Pug, Tsurani büyücüsü Makala'nın, Prens'in ordusu ile işgalci Moredhel savaşçılarını karşı karşıya getiren son savaşa neden olan ihanetinin de Arutha'nın kafasını kurcaladığının bilincindeydi. Ayrıca Arutha'nın Midkemia ile Kelewan'ın anavatanı Tsurani arasındaki çatlak (sihirli geçiş kapısı) kullanılarak neyin ve kimin geldiğinin kontrolünün çok daha sıkılaştırılması üzerinde ısrar etmesini de bekliyordu.

"Elbette Ekselansları. Önce Katala ve Gamina'nın güvenliğini sağlamalıyım" dedi Pug.

"Endişeni anlıyorum" dedi Prens. Tsurani büyücüleri, Pug'un kızını zorla kaçırımış ve büyü yardımı ile uzak bir diyara yollayarak Pug, Midkemia'dan uzaktayken hayat taşını alabilmek için ona tuzak hazırlamışlardı.

"Bir daha asla ailemden birinin bana karşı kullanılmasından ve zarar görmeyeceğimden emin olmak istiyorum" dedi ve zeki bakışlarını Prens'e çevirdi: "William için yapabileceğim bir şey yok; ama Gamina ve Katala'nın Stardock'ta güvende olacağını garanti edebilirim"

"William bir asker ve işinin doğası gereği risk ile iç içe" dedi ve Pug'a gülümsedi. "Ama altı Krondor Yüksek Koruma Muhafızı tarafından korunan bir asker kadar da güvende. Sana onu kullanarak baskı yapmak isteyen biri yanına yaklaşmakta zorluk çekecektir."

Pug, pek tatmin olmuş görünmüyordu. "Bundan çok daha fazlasını da yapabilirdi." Bakışı Arutha'dan bir şeyler yapmasını istercesine sessiz bir yakarış içeriyordu. "Hala da yapılabilir. Stardock'a benimle birlikte dönmesi için hala çok geç kalmış değil."

Arutha, büyücüyü dikkatle dinledi, ifadesinden Pug'un hüsranını ve oğlunu tekrar ailesi ile bir arada görmek isteyen arzusunu anlayabildiği okunuyordu. Ama ses tonu Pug'un tarafında olmadığını açıkça ortaya koymaktaydı: "İkinizin onun seçiminde ayrılığa düştüğünüzü biliyorum; ama Pug, bunu kendi boş vaktinde değerlendirmeni dilerim. İlk kez William benim kumandam altına girdiğinde de söylediğim gibi o, evlat edinilmek suretiyle kraliyet ailesine mensup bir kuzen ve yaşına göre de yapmak istediklerinde özgür. Bundan dolayı da bana yaptığı başvuruyu reddetmem için hiçbir sebep yok ortada." Pug, tam itiraz edecekken elini kaldırarak "Bunu sana iyilik olsun diye de yap-

Düşmanı Dark Elf'lerden oluşan ufak denebilecek bir birlik, son iki gündür geri çekiliyordu. Çok daha büyük bir birliğin Dimwood'a ulaşması, Arutha'nın James ve Locklear adındaki iki yerel yöneticisinin bir çatlak makinesini yok etmesi ile sonuçsuz kalmıştı.

mam" dedi. Ses tonunu biraz yumuşattı ve " Bunun yanı sıra sıradan bir askerden daha iyi yeteneklere sahip, bayağı bir çetinceviz." dedi. Daha sonra da konuyu değiştirdi: "Owyn eve döndü mü?" Timons Baronu'nun en genç oğlu Owyn Belefote, son çatışmalarda James ve Locklear'a değerli bir yandaş olmuştu.

"Evet, ilk ışıklarda babası ile çitleri tamir edecekti."

Arutha, o anda bir yandan Pug'ın gözlerinin içine bakarken bir yandan da Locklear'a doğru hareketlendi: "Bende senin için bir şey var." Locklear, bir an tepki vermekte gecikti. Arutha, Locklear'a omzunun üstünden bir bakış fırlattı ve "Döküman, şövalye!" dedi.

Prens'in sözcüklerinin bulanık düşüncelerini delip canlandırdığı Locklear, o sırada eğerinin üstünde uykunun sınırlarına dayanmış bir haldeydi. Atını Pug'un durduğu yere doğru sürdü ve bir parşömen uzattı.

"Benim mührüm ve imzam ile bu parşomen, seni tüm Krallık'ta veya en azından Batı Krallığı'nda en yetkili sihirbaz ilan ediyor" dedi ve hafifçe gülümsedi Arutha. "Bunun tüm Krallık'ta geçerli olması için Kral'ın imzasını da almaya ikna etmem hiç zor olmayacaktır. Sen bu bölgede uzun yıllar bizim gözümüz kulağımız oldun Pug, bu döküman sana diğer Kral veya soyluların görevlileri ile yanında biz olmadan da iletişim kurabilmeni sağlayacak. Bu döküman seni resmi Krondor Saray Büyücüsü ilan ediyor."

"Teşekkür ederim Ekselansları" dedi Pug. Sanki söylemek istediği bir şeyler daha vardı, ama çekiniyor gibiydi...

Arutha başını bir yana yatırarak "Sanki bir ama duyacağım, değil mi?"

"Ama burada, Stardock'ta ailemle birlikte kalmalıyım. Burada yapılacak öyle çok iş var ki bu da, beni Krondor'da hizmetten mahrum bırakacak."

Arutha, sessizce iç çekti. "Anladım, ama saraya gelmek istememen, beni oturumlarda bir büyücüden yoksun bırakacaksın anlamına gelir."

"Size yandaş olması için Klug'u yollayabilirim" dedi Pug gülümseyerek.

"Hayır, eski hocam rütbeyi çok çabuk unutuyor ve beni oturumun ortasında azarlayabilecek bir yapıda. Bu moralman iyi olmaz."

"Kimin morali?" diye sordu Jimmy, hafif bir sesle.

Arutha, şövalyeye bakmadan "Tabii ki benim" dedi. Pug'a doğru "Makala'nın ihaneti, babamın büyü konularında bir yardımcı tutmak istemesiyle onun ne kadar bilge bir kişilik olduğunu kanıtladı. Eğer sen veya genç Owyn değilse, bu kim olacak?

Pug, bir an için düşündü ve "Benim ileride tam size göre bir yardımcı olabilecek bir öğrencim var; ama ortada bir de sorunumuz var" dedi.

"Nedir o sorun?" dedi Arutha.

"O bir Keshli."

"Bu, iki problem demek oluyor" dedi Arutha.

Pug gülümsedi "Kardeşinizi ve eşinizi tanıyorum, bir kadının öğütlerinin size o kadar yabancı geleceğini sanmam Ekselansları."

Arutha başını hayır anlamında salladı: "Gelmez ;ama oturumdakilerin bunu kabul etmesi çok.... zor."

"Karar verdiğiniz zaman başkalarının düşüncelerinin sizi gereğinden fazla endişelendirdiğini hiç görmemiştim, Arutha" dedi Pug.

"Zaman değişiyor, Pug" dedi Prens, "Ve insan yaşlanıyor." Bir an için sessiz kaldı ve gözleri toparlanan bir ordu kampına takıldı. Dışarıya doğru yürüdü, ani bir hareketle Pug'a döndü, bir kaşı diğerine nazaran biraz daha kalkmıştı "Ama o bir Keshli!"

"Bu gerçek yüzünden oturumdakilerin hiçbiri onu suçlayamaz" dedi Pug.

Arutha güldü "Umarım şaka yapıyorsundur."

"Hayır yapmıyorum. O yaşıtlarına göre ödüllendirilmiş biri, kültürlü, eğitimli, birkaç dilde okuyup yazabiliyor ve dikkate değer bir büyü yeteneği var, ki bu özellikler, tam sizin ihtiyacınız olan bir yardımcıya ait özellikler. Ama hepsinden önemlisi öğrencilerim arasında sihirin politik anlamdaki önemini anlayabilen tek kişi.

Arutha, bunu uzunca bir süre düşündü ve "İmkanın olunca Krondor'a gel ve bana daha fazla detay ver. Sana sonunda kabul etmeyeceğimi söylemiyorum; ama karardan önce biraz daha ikna edilmeye ihtiyacım var." Sonra gülerek atını etrafta dolandırırken "Keshli bir kız salona girdiğinde o kadar asilin surat şeklini görmek, kızın getireceği tüm risklere değer" dedi.

"Ben ona kefilim" dedi Pug. "Sözüm sözdür."

Arutha, Pug'a dikkatle baktı ve "Sen bu konuda bayağı ciddisin değil mi?" diye sordu.

"Oldukça" diye yanıtladı Pug. "Jazhara, ailemin hayatlarını teslim edebileceğim kadar güvenilir biri. William'dan sadece birkaç yaş küçük ve hemen hemen yedi yıldır burada Stardock'ta bizimle, hayatının üçte birini biliyorum. Ona güvenilebilir."

"Epey bir duydum sanırım, tamam bir ara Krondor'a gel ve bu konuyu uzun uzadıya konuşalım" dedi

Narab ile varılan anlaşmaya göre Moredhel'ler kuzeye çekildikleri takdirde kraliyet güçleri tarafından zarar görmeyeceklerdi. Evlerine giden yolda durmadan devam ettikleri takdirde dokunulmamaları emri, birliklere dağıtıldı.

Arutha ve Pug ile Owyn'a "Hoşçakal" dedikten sonra James ve Locklear'a döndü: "Beyler, önümüzde uzun bir yol var."

Her ne kadar birkaç gün öncesine nazaran daha sakin bir yolculuk olacaksa da at üzerinde birkaç gün daha geçirecek olma düşüncesi, Locklear'ın acısını gizlemesini zorlaştırdı.

"Bir dakika, eğer Ekselansları izin verirse Dük Pug ile biraz yalnız görüşmek isterim" dedi James.

Arutha ile Locklear'ın yönüne doğru döndü. Locklear ve Arutha'yı Şövalye Marshal Gardan'la ordunun dağılma sürecini konuşurken yakaladı.

Atın dizginlerini çekerken Locklear sordu: "Ne hakkındaydı?"

"Sadece Dük Pug'a bir soru idi"

Locklear esnedi ve "Bir hafta uyumaya ihtiyacım var" dedi.

Arutha bu sözlerin farkına vardı ve atını bir yandan geriye sürerken bir yandan da "Krondor'a döndüğümüzde bir gece dinlenebilirsin Şövalye; ama sonra kuzeye gidiyorsun."

Arutha son savaştan sonra Tsurani büyücülerine daha dikkatli yaklaşıyordu. On yıla yakındır büyülerini kullanarak dünyalar arasında gidip gelmekte serbestiler; ama artık Arutha ihanetin keskin kokusunu almaya başlamıştı.

"Kuzey mi efendim?"

"Sen TyrSog'dan geri döndün, her ne kadar sebeplerini makul buluyorsam da, şu an risk eskisi kadar fazla değil, Baron Moyet'in sarayına gitmeli ve hizmetine orada devam etmelisin."

Locklear gözlerini bir an için acı ile kapadı ve sonra tekrar açtı: "Ben düşünmüştüm ki..."

"Kendini bu sürgünden kurtardın" diye destekledi James sessizce.

Arutha, bu tükenmiş gence merhamet etti ve "Moyet'e iyi hizmet edip sorundan uzak durursan, seni daha kısa bir zamanda Krondor'a çağırabilirim" dedi.

Locklear, hiç yorumda bulunmadan başı ile onayladığını belirtti. "Gitmeden önce sarayda bir gece sıcak bir yatakta uyuyabilirsin" dedi James.

"Ya sen?" diye sordu Locklear: "Krondor'da bitmemiş işin var mı?"

James bir an sanki bu düşünce onu yormuşçasına gözlerini kapadı ve "Evet, hırsızlar loncası ile ilgili birtakım sorunlar var; ama canını sıkma, benim halledemeyeceğim bir şey değil."

Locklear sinirli sinirli nefes aldı; ama hiçbir şey söyleyecek hali yoktu.

"Tsurani ve Moredhel'ler ile uğraştıktan sonra Krondor'daki hırsızlar bana biraz yavan gelecek" dedi James.

Locklear arkadaşına baktı ve James'in şimdiden Mockers'ın (hırsızlar loncası) ne tür problemler çıkarmış olabileceğini düşünmeye başlamış olduğunu fark etti. Ve içini ürperten bir kesinlikle söyleyebilirdi ki tanıdığı kadarıyla James, çok ciddi bazı düşünceler içerisindeydi ve loncayı bırakıp Prens'in hizmetine geçmesinden ötürü üstünde ölüm emri vardı.

Locklear hepsininin bu olmadığını fark etti, James'te her zaman daha fazla bir şeyler vardı...

Locklear atını ileriye doğru sürerken Arutha, izin verdiğini belirtir bir şekilde elini salladı.

Prens duyma menzilinden uzaklaşınca Pug, sordu "Ne oldu, Jimmy?"

"Ne zaman ona söyleyeceksin?"

"Neyi?" dedi Pug.

Dizlerini titreten yorgunluğuna rağmen James genellikle yüzüne taktığı sırıtmalarından birini kullanmayı becerebildi: "Yollayacağın kızın Lord-Hazara Khan'ın büyük kuzeni olduğunu..."

Pug içinden gelen kahkahayı bastırarak hafifçe gülümsedi ve "Bunu daha uygun bir zamana saklamam gerektiğini düşünmüştüm" dedi. Sonra meraklı bir yüz ifadesine bürünerek "Bunu nasıl anladın?" diye sordu.

"Benim kendi kaynaklarım var. Arutha Lord-Hazara Khan'ın batıdaki Kesh istihbaratının başı olduğunu düşünüyor ki gerçekten de öyle ve bu iş için şimdiden kendine ait bir organizasyon kurdu; ama bunu benden duymadın."

Pug başıyla onaylayarak "Anladım" dedi.

"Ve bazı hırslara sahip olduğumdan bu türde olayların gidişatını bilmenin faydalı olacağını düşünüyorum."

"Yani bilgi mi topluyorsun?"

"Onun gibi bir şey" dedi James omzunu silkerek. "Bunun yanı sıra asil çöl ailesinden doğmuş Jazhara adında daha fazla Keshli kadın olamazdı."

Pug güldü "Eğer birileri seni asmazsa çok daha fazla ilerleyeceksin Jimmy."

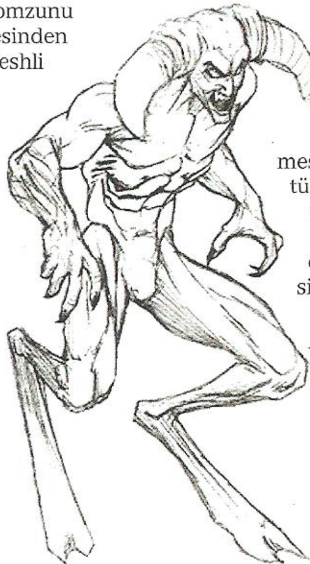
James, yorgunluğunu biraz yırtmış görünür gibi bir kahkaha attı "Bunu ilk söyleyen sen değilsin, Pug."

"Bu ilişki ile ilgili ileride yine konuşuruz." Arutha ve Locklear'ın atlarını sürdüğü yere doğru el sallarken Pug, "Acele et de yakala onları!" dedi.

James onayladı, atını döndürdü ve "Haklısın, iyi günler Lordum."

"Sana da iyi günler Beyim."

James, atını mahmuzladı ve at,





BIR: KAÇIŞ

Takip sesleri tünellerde yankılandı. Limm,

Krondor'da Cinayet

kendini öldürmeye çalışanlardan kaçarken nefessiz kalmıştı. Genç hırsız, Hırsızlar Tanrısı Ban-ath'a kendini kovalayanların Krondor'un lağım tünellerini kendisinden daha iyi bilmesinler diye dua etti. Onlardan daha hızlı koşamayacağını ve onlarla dövüşemeyeceğini biliyordu; onun tek şansı onları zekasıyla mağlup etmekti. Çocuk asıl düşmanının panik olduğunu biliyordu; kendini tirtir titreyen bir çocuk haline getirebilecek bu dehşete karşı direndi; gizlendiği karanlık gölgelerde onu yok etmek için uğraşan adamları beklerken kendisine sıcaklık verebilecek her düşünceye sıkı sıkıya sarıldı. İki tünelin girişinde bir an durdu ve sonra soldakine yöneldi. Derin lağımın karanlığını hissetti, tek aydınlanma kaynağı küçük bir el feneriydi. Fenerin ışığını sadece gideceği yönü görebilecek kadar ayarladı. Yukarıdan, çıkış bacaları veya kırık kaldırım taşlarının aralarından hafif bir ışık sızıyordu. Küçük bir ışık kaynağı, şehrin altındaki yan yollardan geçmesini sağladı; fakat bazı bölümler zifiri karanlıktı, gözsüz doğan birinin içinde bulunduğu karanlık gibi...

Gittikçe daralan bir kanala geldi, kafasını çarpmamak için eğilerek pis suyun içinde yürüdü.

Bacaklarını açtı ve daire şeklindeki kanalın yan duvarlarına basarak yürüdü. 10 feet'ten daha kısa bir mesafede berbat bir suyun 20 feet'lik büyük bir kanala aktığını biliyordu. Sert nasırları metal kalıntılarının ayağını yarmasını engelliyordu. Çocuk, nerede olduğunu bildiği ve görülebilme riskinin fazla olduğu bir alana geldiği için fenerini kapattı. En küçük bir ışık sızıntısının öbür uçtan görülebileceği yüzlerce feet'lik geçitlerden aşağı inecekti. Mümkün olduğunca hızlı hareket etmeye çalışırken havanın yaptığı basıncı ve ayaklarının dibindeki suyun sıçrayışını hissetti. Kaynağının tespit edilmesi zor olan ses, kanalda yankılandı. 10 feet sonra bir mazgalı gördü, nerdeyse çarpıyordu. Tünele yansıyan bir ışığın kendini mümkün olduğu kadar küçük bir hedef haline getireceğini bildiği için çömelerek bekledi. Birkaç dakika sonra ne dediğini tam olarak anlayamadığı erkek sesleri duydu. Daha sonra "Çok uzağa gitmiş olamaz. O sadece bir çocuk!" sözlerini duydu.

"Bizi gördü" diye konuştu lider. Çocuk konuşanın kim olduğunu çok iyi biliyordu. O, lideri ve adamlarını kaçmadan önce birkaç saniye görmesine rağmen imajlarını hafızasına kaydetmişti. Adamın adını bilmiyordu; fakat onun huyunu biliyordu. Çocuk, hayatı boyunca her tür insanla birlikte yaşamıştı; ama pek azının bu derece tehlikeli olduğunu görmüştü. Kendi yapabilceklerinin farkında değildi ve bu tür insanlar hakkında pek bir fikri yoktu. Limm, sık sık sahte kabadayılık yapardı; fakat bu sadece kendinden daha güçlü olanları korkutmak için yapılan sahte cesaret gösterileriydi. Limm, birçok kez ölümden dönmüştü ve bu adamların kendine bir şans daha vermeyeceklerini biliyordu. Gözlerini kırpmadan öldüreceklerdi; çünkü çocuk, onların korkunç bir suça karıştıklarını biliyordu ve bunu ortaya çıkaracaktı.

Genç kaçak, etrafına bakındı, yukarıdan aşağı inen bir su sızıntısı gördü. Fark edilme riskini göze alarak ışığını sonuna kadar açtı ve yukarı tuttu. Mazgalın en üstü tünelin tavanına kadar uzanmıyordu, sadece mazgalların öbür ucu yukarıya doğru bir geçit oluşturuyordu.

Hiç tereddüt etmeden mazgala tırmandı ve boşta kalan koluyla mazgalı itti. Geçen sefer bunu yaptığından beri çok büyümemiş olması için Ban-ath'a dua ederek kendini yukarıya çekti ve döndü. Önce kafasını soktu; çünkü vücudunda bükemediği tek yeri kafasıydı. Eğer yukarı çıkamazsa, bu tünelde yakalanacaktı. Başını hafifçe çevirerek yüzünü en üstteki çubukla üstündeki taşların arasına soktu. Çabuk olması gerektiğini bildiği için hissettiği acıyı unutmaya çalıştı; çünkü takip edenler yaklaşmışlardı. Kafasını aradan sıkıştırdıkça yanaklarındaki acı arttı. Tuzlu, kanlı demir ve ter tadını alarak aradan kafasını zorlamaya devam etti. Gözyaşları özgürce boşalıyordu, bir kulağı taşta diğeri ise pis demirde yırtılmıştı, buna rağmen sessizliğini korudu. Gözünü önünden panik içinde havada asılı kalıp yakalandığı görüntüsü geçti. Sonra kafası ızgaradan geçti ve kolayca kolunu ve sonra da omzunu geçirdi.

Aradan geçtikten sonra lambayı almaya çalıştı; ama lambayı geçiremeyeceğini fark etti.

Derin bir nefes alarak lambayı boşluğa bıraktı. Lamba taşlara çarptığında o, mazgalın öbür tarafındaydı.

"İşte orada!" diye bir ses duyuldu ve tünelde bir ışık parladı.

Limm, bir an pozisyonunu bozmadı ve yukarı baktı. Gelen solgun ışıkta üzerindeki delik açıkça görülüyordu. Ayaklarını mazgalın demirlerine sıkıca basarak tünelin duvarlarına tırmanmaya başladı. Taşların arasındaki boşluklara parmaklarını sokarak tırmandı ve çıplak ayağına bir şeyin dokunduğunu hissetti. Birdenbire ayağını çekti ve "bütün lağım farelerine lanet olsun!" diye bir ses duydu. Diğer bir ses "Biz buradan geçemeyiz" dedi. "Fakat benim bıçağım geçebilir." Genç hırsız, bütün gücüyle kendini yukarıya bacaya doğru çekti ve oldukça tehlikeli bir hareketle ellerinden birini ızgarayı tutmak için bıraktı, diğer elini de aynı yere koydu ve kendini yukarı çekti. Avuçlarını sıkıca yapıştırdı, sırtını bacaya dayadı ve ayaklarını yukarıya hareket ettirdi, ayaklarını duvara iyice yapıştırmış bir şekilde kendini sabitledi.

Limm, bir anlık bir kararsızlığın büyük bir bıçak tarafından yaralanmak anlamına geldiğini biliyordu. Bir ses küfretti ve "Bu bacada kayboldu" dedi.

Başka bir sesin "Yukarıda biryerlerden çıkmak zorun-

Pug, bir an için düşündü ve "Benim ileride tam size göre bir yardımcı olabilecek bir öğrencim var; ama ortada bir sorun var" dedi. "Nedir o sorun?" dedi Arutha. "O, Keshli bir kadın." "Bu, iki problem anlamına geliyor" dedi Arutha.

da" dediğini duydu.

Limm, bir anda çıplak ayağının yapışkan taşlardan kaymaya başladığını ve gömleğinin yukarı doğru çekildiğini hissetti. Ayaklarını daha sıkı bastırdı ve bu pozisyonda kalabilmek için dua etti. Bir anlık aşağı kaymadan sonra durabildi.

"Gitti" diye bağırdı aşağıdaki onu izleyen adamlardan biri. "Eğer düşecek olsaydı şimdiye çoktan düşmüştü" dedi bir başkası.

Çocuk, liderin sesini tanıdı: "Bir sonraki bölüme doğru gidelim ve dağılalım. Onu öldürene ödül vereceğim! Bu fareyi sabah olmadan ölü istiyorum!"

Limm yukarı doğru hareket etti: bir el bir ayak, diğer el diğer ayak; santim santim, her iki santimde bir santim gerileyerek. Bu işlem çok yavaş oluyordu ve her duraksamasında kasları acı ile sızlıyordu; ama devam etti. Yukarıdan gelen serin bir esinti lağımın bir sonraki bölümüne işaret ediyordu. Tekrar aşağı dönüp o ızgaradan geçmek gibi bir arzusu yoktu ve yukarıdaki borunun, yoluna devam edebileceği kadar geniş olması için dua eti.



Bacanın kenarına geldiğinde bir an duraksadı, derin bir nefes aldı ve döndü, bacanın kenarını kavradı. Bir eli kalın ve yapışkan bii şeye değdi; ama diğer eli ile kendini sağlamladı. Aklından banyo yapmak geçmese de, bu pisliği silkelemek ve yeni elbiseler bulmak için can atıyordu.

Sessizce asılı durduğu yerde bekledi. Onu izleyenler her an yeniden ortaya çıkabilirlerdi, dinledi.

Doğasından gelen bir sezi ile bu tür durumlarda acele etmemesinin gerektiğini biliyordu. Anne'ye yani Mocker'ların güvenli cennetine hemen hemen aynı zamanlarda gelen yedi çocuktan biriydi ve diğer altısı şimdi ölüydü. İkisi kaza ile damdan düşmüşlerdi, üçü Prens'in sulh yargıçları tarafından hırsızlıkla suçlanıp asılmışlardı, sonuncusu ise üç gece önce şu anda onun peşinde olan kişinin elleri ile Limm'in gözleri önünde öldürülmüştü.

Çocuk, yarış halindeki kalbinin ve ciğerlerinin kendine gelmesi için bekledi. Kendisini yukarıya, geniş bir borunun içine çekti ve bir eli sağdaki duvarda karanlıkta hareket etti. Bu tünellerde körlemesine de yolunu bulabileceğini biliyordu; ama sadece bir kez yanlış yöne dönmek veya bir yan tüneli atlamakla tamamen kaybolabileceğini de biliyordu, özellikle de yan yolların gölgelerinin birçok duvara yansıdığı anlarda. Şehrin bu kısmında merkez sarnıcı vardı ve Limm'e göre nerede olduğunu bilmek, ona yön bulmasında en az bir harita kadar yardımcı oluyordu; ama bunu sürdürebilmek için konsantre olması ve aklını başında tutması gerekliydi.

Yolunda ilerideki su sesini dinleyerek santim santim ilerledi, arada kulağını sesin geldiği yöne doğrultarak seslerin gerçekten lağımın o yönünden mi yoksa yakındaki taşlardan mı geldiğine emin olmaya çalışıyordu. Körlemesine ilerlerken geçen haftalarda şehri saran çılgınlık aklına geldi.

Başlarda her şey sıradan bir problem gibi gözükmüştü; yani zaman zaman ortaya çıkan yeni bir isyancı çetesi olabilirlerdi. Her zamanki gibi Mocker Basher'lar veya Şerif'in adamları da olabilirlerdi. Sonra sorun unutuldu.

Ama bu kez durum farklıydı.

Yeni bir gangster çetesi rıhtımda ortaya çıkmıştı ve aralarında oldukça fazla Keshli katil barındırıyorlardı. Bu tek başına bir sorun teşkil etmiyordu: Krondor, Kesh ile en büyük ticaret limanlarından biri olarak biliniyordu. Bu grubu diğerlerinden ayıran, Mocker'lar için büyük bir tehdit oluşturmasıydı. Kışkırtıcı bir şekilde davranıyorlardı, açık bir şekilde kargoları şehire sokup çıkarıyorlardı. Memurlara rüşvet veriyor ve Mocker'ları müdahale etmeye zorluyorlardı. Bir anlamda karşı karşıya gelmek istiyorlardı...

Locklear arkadaşına baktı ve James'in şimdiden Mockers'ın (Hırsızlar Loncası) ne tür problemler çıkarmış olabileceğini düşünmeye başlamış olduğunu fark etti. Ve içini ürperten bir kesinlikle söyleyebilirdi ki arkadaşını tanıdığı kadarıyla James, çok ciddi bazı düşünceler içerisindeydi. Lonca'yı bırakıp Prens'in hizmetine geçmesinden ötürü de üstünde ölüm emri vardı.

En sonunda Mocker'lar harekete geçtiler ve bir facia yaşandı. Basher'lerin en korkulan (Hırsızlar Loncası'nın infazcıları) onbir tanesi yarı yarıya terk edilmiş bir limandaki depo da tuzağa düşürüldü. Binaya kıstırılan onbir kişi burada binanın içinde diri diri yakıldılar ve o zamandan sonra Krondor'un yeraltından savaş eksik olmadı.

Mocker'lar meydana çekilmişlerdi ve Crawler adındaki işgalci güçler de bundan zarar göreceklerdi; zira Krondor Prensi düzeni sağlamak için harekete geçmişti.

Söylentilere göre Nighthawks'lar gibi giyinen bazı Suikast Loncası üyeleri lağımlarda görülmüşlerdi, amaçlarının Prens'in ordularını lağımlara çekerek Mocker'ları tamamen yok etmek olduğu söyleniyordu; ama bunun boş bir inanç olduğu sonradan ortaya çıktı.

Dük James veya bir zamanlar Mocker'ların arasında bilinen lakabı ile Eli Uzun Jimmy, bir akşam Prens'in verdiği bir görev için kaybolmadan önce bu oyunu bozdu. Prens, ordusunu topladı ve harekete geçti. Crawler'lar, yeniden faliyete geçtiler.

O zamandan sonra iki taraf da kendi deliklerine çekildi; Mocker'lar çok iyi gizledikleri Anne'nin yerinde ve Crawler'lar ise kuzeydeki limanın bilinmeyen bir yerinde. Crawler'ların tam yerini bulmaları için yollanmış olan kimse geri dönememişti.

Lağımlar, çok büyük bir ihtiyacın duyulduğu ve orada bulunması gereken çok az insanın dışında kimselerin yaşamadığı bir yerdi. Limm, Anne'nin yerine iki şey için gidiyordu; birincisi oradakileri etkileyecek olan çok kötü bir söylenti ve ikincisi eski bir dosttan bir mesaj. Tek başına

mesaj veya söylenti Limm'i harekete geçirmeye yetmezdi; ama bu ikisinin birleşimi onu buna itmişti.

Mocker'ların az arkadaşı olurdu. Hırsızlar arasındaki sadakat, nadiren sevgiden kaynaklanırdı; fakat güç ve zeka, hırsızlıkların kardeşliğinde kazanılırdı.

Çok nadir de olsa bazı sıkı arkadaşlıklar kurulurdu. Bu, kişileri sıkı bir şekilde bağlardı ve ender bulunan bu dostluklar için riske girmeye değerdi. Limm'in güvenerek uğruna riske girebileceği bir avuç insan vardı ve bunlardan ikisine bir söylentiyi ulaştırmak durumundaydı.

Karanlıkta, az ötede bir şey kımıldadı ve Limm bir süre sıradışı bir şeyleri duymak için duraksadı. Lağım, süregelen arka plan sesleri, uzaklarda şehrin altından geçen tünellerin içinde gürüldeyen ve şehrin reddettiklerini limana taşıyan su sesi, binlerce damla, lağım fareleri ve diğer yaratıkların çığlıkları ile sessizlikten çok uzaktı.

Keşke yanında bir ışık kaynağı olsaydı, bir süre bekledi. Onun yaşında birinin sabırlı olması pek kolay değildi; ama aceleci bir hırsız, ölü bir hırsız demekti.

Limm, sabırlı olmayı Krondor'da en yetenekli cep hırsızlarının yanında öğrenmişti ve bu kabiliyeti onu liderliğe taşımıştı. Onun yaşındaki birçok çocuk sokaklarda gruplar halinde çalışıyor, diğer profesyonel hırsızların işlerini



ses duydu. Bu ses bir metalin taşı kazıması gibi bir sesti. Limm donakaldı.

O zifiri karanlıkta gözlerini kapadı. Niçin gözlerini kapattığını bilmiyordu; fakat böyle yapmakla diğer duyularına yardımcı oluyordu. Bu zifiri karanlıkta görmek için harcayacağı enerjinin duyma ve dokunma hislerine engel olabileceğini biliyordu.

Uzun bir sessizlik döneminden sonra Limm, üzerine doğru gelen bir su sesi duydu. Sanki biri kanala açılan küçük bir tali boruyu açmış gibi bir sesti bu. Bu küçük ses Limm'in hareket etmesi için yeterliydi, çabucak köşeye ulaştı. Dikkatli bir şekilde ama aceleyle ilerliyordu. Onu izleyenlerle arasına bir mesafe koymanın doğru bir hareket olacağını düşündü. Sessizce adımlarını saydı ve yüz adım sonra gözlerini açtı. Beklediği gibi önünde West Market Square'in mazgalından yansıyan soluk bir ışık demeti vardı. Bu ışık görmesi için yeterli değildi; fakat nerede olduğunu bilmesini sağlayacak bir işaretti.

Hızla hareket etti ve sessiz muhafıza rastlamadan önce gittiği yolun paralelindeki kanalın kesiştiği yere ulaştı. Berbat lağıma girdi ve karşı yürüme yoluna geçti.

Limm, çabucak yukarı tırmandı ve yoluna devam etti. Arkadaşlarının nerede beklediğini biliyordu; fakat bu zamanda bu şartlarda hiçbir şey

Limm, asıl düşmanının panik olduğunu biliyordu; kendini tirtir titreyen bir çocuk haline getirebilecek bu dehşete karşı direndi; gizlendiği karanlık gölgelerde onu yok etmek için uğraşan adamları beklerken kendisine sıcaklık verebilecek her düşünceye sıkı sıkıya sarıldı.

yapabilmeleri için insanların dikkatlerini başka tarafa çekiyorlardı.

Sabrı meyvesini vermiş, sönük bir ses Limm'e ulaşmıştı; birinin botlarının taş üzerinde çıkardığı seslerdi bunlar. Az ötede iki kanal birleşiyordu. Karşı tarafa ulaşmak için yavaşça akan lağım kanalını geçmek zorundaydı.

"Beklemek için iyi bir yer" diye düşündü hırsız çocuk. Karşıya geçerken çıkardığı sesler yakındaki herkesin dikkatini çekebilirdi ve peşindekiler tavşanın üzerine atlayan tazı gibi onu yakalayabilirlerdi. Limm, seçeneklerini gözden geçirdi. O kavşaktan başka bir yol yoktu. Geldiği yolu geri dönebilirdi; fakat şehrin altındaki bu tehlikeli lağımlarda çok vakit kaybına neden olurdu. Geldiği kanala paralel kanaldan duvara yapışıp geçerek görünmeden dönebilir ve sağındaki pasajdan aşağı inebilirdi. Karanlığın onu gizleyeceğine inanıyordu ve duyulmayacak kadar sessiz hareket edebilirdi. Bir kez daha kavşaktan uzakta güvende olabilirdi.

Limm, yerini ele verecek hiçbir şeyi oynatmadan çok dikkatli bir şekilde sürünerek hareket etti. Acele etme duygusunu bastırarak nefesini kontrol etti, yoluna devam etmeye niyetliydi. Adım adım iki kanalın kavşağına yaklaştı ve döneceği köşeye yaklaşırken bir

tam olarak güvende olamazdı. Krondor'un çatıları bir zamanlar hırsızların cirit attığı yer olarak bilinirdi; fakat şimdi lağımlar kadar açık bir savaş alanı olarak görülüyordu. Krondor şehrinin vatandaşları hem çatılardaki hem de ayaklarının dibindeki bu savaştan habersiz olabilirlerdi. Ancak Limm, yıl boyunca Crawler'ın adamlarına rastlamazsa bile Prens'in askerlerine veya Nighthawks olarak bilinen katillere rastlayacağını biliyordu. Bugünlerde tanımadığı ya da sadece isim olarak tanıdığı hiçbir adama güvenilmeyeceğini biliyordu.

Limm koridor boyunca sürdürdüğü yolculuğun sonuna gelmişti, solundaki duvarı yokladı. Sayarak devam etti ve duvardaki demir merdivenin yerini keşfetti. Tırmanmaya başladı. Hala kör bir şekilde taştan bacaya girdiğini hissetti ve kısa bir süre sonra bir kilerin zemininde olduğunu anladı. Uzandı ve sürgüyü yokladı, sürgünün öbür taraftan vidalı olduğunu fark etti. Hızlıca iki kez vurdu ve bekledi, tekrar iki kez vurdu, tekrar ara verdi ve tek bir vuruş daha yaptı. Bekledi, ona kadar saydı daha sonra daha önce yaptığı işlemi tersten yaptı. Vidaların hafifçe esnediğini duydu. Tuzak yukarı doğru açıldı; fakat üzerindeki oda alttaki lağım kadar karanlıktı. Odada her kim bekliyorsa görünmeden beklemeyi tercih etmişti.

Limm odayı gezerken kaba eller onu çekti, tuzak arkasından kapandı. Bir kadın sesi "Burada ne yapıyorsun?" diye sordu. Limm yorgunluktan taş zemine çöktü kaldı. "Hayatım için koşuyorum" dedi yumuşakça. Nefesini tutarak devam etti. "Dün gece Sweet Willie'nin öldürüldüğünü gördüm. Çirkin Basher, Carwler için çalışıyordu." Parmaklarını çıtırdattı. "Arkadaşları onu seyrederken o Sweet Willie'nin boynunu bir tavuğun boynunu kırar gibi kırdı, ona yalvarması veya dua etmesi için bir şans bile tanımadı. Onu bir karafatma gibi ortadan kaldırdı." Hikayeyi anlatırken ağlıyordu. Saatler sonra kendini daha rahat ve güvende hissetti. Fakat bu, yaşadıklarının en kötüsü değildi. Gri bıyıklı şişman bir adam tarafından bir fener yakıldı. Adamın dik bakışları çok şey anlatıyordu. Limm, bu saklanma yerine gelişini ve niçin daha güvende olduğunu daha iyi anladı. "Başka ne?" diye sordu adam.

"Upright Man öldü."

Bir zamanlar the Order of Ishap'ın üyesi ve Mocker Basherler'in lideri olan ve şimdi krallıktaki her mahkemeden kaçan Ethan Graves, bu haberi sindirebilmek için bir süre duraksadı. Yanındaki arkadaşının yarı yaşlarında olan Kat, Limm'in eski bir arkadaşıydı. "Nasıl oldu?" diye sordu.

"Cinayet olduğu söyleniyor" dedi Limm. "Kimse kesin bir şey söylemiyor; fakat şüphesiz o öldü."

Graves, küçük tahta bir masaya oturdu ve küçük tahta bir sandalyenin yapımını incelerken "Kim nasıl bilebilir?" diye yanıtı bilinen bir soru sordu: "Onun kim olduğunu kimse bilmiyor..."

Limm "İşte benim bildiklerim. Dün akşam Anne'nin yerine geldiğimde Daymaster hala çalışıyordu ve arka tarafta Mick Giffen, Reg deVrise ve Parmak Phil ile birlikte saklanıyordu" dedi.

Graves ve Kat bakıştılar. Onlar Mocker'ların en yetenekli hırsızlarıydı. Giffen, Graves'den sonra Basher'ların lideri oldu; deVrise, malları çalıp saklayanları gözledi ve Phil ise cepçilerden, çarp-çal-kaç çetesinden ve Krondor'un sokak çocuklarından sorumluydu.

Limm devam etti: "Nightmaster kesinlikle ortaya çıkmadı. Emir geldi ve biz de onu aramaya başladık. Tam şafaktan önce rıhtımın yanındaki lağımda Nightmaster'ı bulduklarını duyduk. Kafası parçalanmıştı.

Kat dondu kaldı. "Kimse ona dokunmaya cesaret edemezdi" dedi.

"Tanıdığım hiç kimse cesaret edemezdi; fakat Mocker'ların gazabını bilmeyen biri cesaret etmiş olabilir" dedi Graves.

Limm, adamın adını bilmiyordu; fakat onun huyunu biliyordu. Çocuk, hayatı boyunca bu tür insanların içinde yaşamıştı. Ancak pek azının bu derece tehlikeli olduğundan haberdardı.

"İşte en riskli bölüm" dedi Limm. "Daymaster, Upright Man ile buluşması gerektiğini söyledi. Şimdi anladığım kadarıyla eğer Upright Man'in sizinle buluşması bekleniyorsa ve siz ortalıkta yoksanız, o zaman Daymaster'a veya Nightmaster'a haber gönderecek başka yollar biliyordur. Şey, hiçbir emir gelmedi. Bu yüzden Daymaster çocuklardan Timmy Bascolm'ı gönderdi, o çocuğu hatırladınız mı?" Hatırladıklarını ima etmek için başlarını salladılar. "Ve Timmy bir saat sonra ölü bulundu." "Bu yüzden Daymaster bir grup Basher'la aramaya çıktı ve bir saat sonra Anne'ye koşarak geri döndü. Kimse bir şey söylemedi; fakat Upright Man gitti diye bir söylenti yayıldı."

Graves bir dakika sessiz kaldı ve daha sonra "Ölmüş olmalı, bunun başka bir açıklaması yok" dedi.

"Ve bu gece lağım kanallarında güçlü bir adamı yorgunluktan bayıltana kadar kovalayan kabadayı çocuklar var. Bu yüzden Willie ile birlikte avın devam edeceğini ve en büyük şansımızın aşağılarda bir yerlerde yatmakta olduğunu düşündük. Dün gece Five Points'den aşağı indik. Kat ve Graves şehir lağımının o kesimini bu isimle bilirler. Bu yüzden Willie'nin öldürülmesinden sonra yapabileceğim en iyi şeyin buraya gelmek olduğunu düşündüm."

Graves "Krondor'dan ayrılmak mı istiyorsun?" dedi.

Çocuk "Eğer kabul ederseniz. Devam etmekte olan bir savaş var işin gerçeği ve ben grubumun canlı kalan en son üyesiyim. Eğer Upright Man ölmüşse, her şey bitmiş demektir. Kuralları biliyorsunuz. Şayet Upright Man burada değilse, herkes kendi yoluna gider ve başının çaresine bakar" dedi.

Graves, başı ile onayladı "Kuralları biliyorum." Sesi, Graves'in Mockers'a ilk geldiği Limm'in o toy çocukluk dönemindeki sert ve emredici tonunu kaybetmişti. Ama her ne olursa olsun Graves defalarca yağmacı katillerden ve Prens'in adamlarından onu korumuş hayatını kurtarmıştı. Onun söylediği her şeyi yapardı.

Graves, bir an düşündükten sonra konuştu: "Sen burda kal evlat, Lonca'daki kimse senin bana ve Kat'a yardım ettiğini bilmiyor ve doğruyu söylemek gerekirse seni çok seviyorum. Sen bildim bileli iyi bir çocuksun." Başını üzüntüyle salladı: "Dışarıda tüm eller üzerimize saldırmak için hazır bekleyecek; Mocker'lar, Prens'in adamları, Crawler'lar. Çok az dostum kaldı; ama lağımlarda kan akmaya devam ettikçe onlara daha ne kadar güvenebileceğimi bilmiyorum."

"Ama herkes sizin serbest bırakıldığınızı düşünüyor!" diye itiraz etti Limm. "Sadece ben ve Willie biliyordu; çünkü bir tek bizlere sizin için yemek getirebileceğimizi söylemiştiniz. Sizin yolladığınız şu notlar, tapınağa, bazı arkadaşlarınıza bir de şu dolaştığınız büyücüye..." Sanki ismi hatırlamaya çalışırmış gibi elini salladı.

"Owyn" Graves yardımcı oldu.

"Owyn" diye tekrarladı Limm. "Sizin Kesh'e kaçacağınız sözü şehirde kulaktan kulağa yayıldı. En azından bir düzine Mocker Basher'ın sizin izinizi sürmek için şehir dışına yollandığını biliyorum."

Graves başını salladı: "Ve bir o kadar da tapınak rahibi eminim." İçini çekerek "Plan buydu. Yalan söyle ve onlar bizi dışarıda ararken burada ol" dedi.

Tuzlu, kanlı demir ve ter tadını alarak parmaklıkların arasından kafasını zorlamaya devam etti. Gözyaşları özgürce boşalıyordu, bir kulağı taşta diğeri ise pis demirde yırtılmıştı. Buna rağmen sessizliğini korudu.

Kat sessizliğini bozarak "İyi bir plandı, Graves" dedi.

Limm başıyla onayladı.

Graves "Benim düşünceme göre önümüzdeki bir hafta 10 gün içinde geri gelecekler. Her biri bir diğerinin bizi gözden kaçırdığını düşünecek ve sonra bir gece rıhtıma inerek bir gemiye bineceğiz. Durbin'e yelken açacağız, herhangi bir tüccar ve kızı gibi."

"Eşi!" dedi Kat kızarak.

Limm sırıttı.

Graves omuzlarını silkti ve teslim olmuşçasına ellerini iki yana açarak "Genç Eşi" dedi.

Kat kollarını Graves'in boynuna doladı ve yumuşakça "Eşi" dedi.

"Rollerinizi oldukça iyi oynuyorsunuz; ama şu anda rıhtıma ulaşmak o kadar da kolay bir şey değil" dedi Limm ve kilere şöyle bir göz attı.

"Kapıyı açıp yukarıya gitmeye ne dersiniz?" dedi yukarıyı işaret ederek.

"Mühürlü. Bu yüzden burayı bir gizlenme mekanı olarak kullanıyorum. Binanın üst katları terk edildi, çatı kirişleri çöktü. Buranın sahibi öldü, bu yüzden burası Prens'e ait ve terk edilmiş binaları onarmak, Prens'e yapılacaklar listesinde önemli bir yere sahipmiş gibi görünmüyor" dedi Gravis.

Limm onayladığını belirtir bir şekilde başını salladı "Peki sence ne kadar kalmalıyız?"

"Sen" dedi Graves, "yukarı çıkıyor ve Krondor'da kalıyorsun. Kendin için bir şeyler yapabilecek kadar gençsin. Kötü yoldan kurtul ve kendine bir efendi bul. Bir sanatta çırak olarak çalış veya hizmet eden biri ol."

"Dürüst bir iş mi?" dedi Limm ayağa fırlarken. "Ne zaman bir Mocker'in dürüst bir iş aradığı görülmüş?"

Graves bir parmağını ona doğru salladı ve "Jimmy yaptı" dedi.

"Eli Uzun jimmy" diye onayladı kat. "O dürüst bir iş buldu."

"O Prens'in hayatını kurtardı!" diye karşı çıktı Limm. "Sarayın bir üyesi oldu. Ve üzerinde ölüm emri var, yalvarsa bile bir daha Mocker'lara dönemez!"

"Eğer Upright Man ölürse emir silinir" dedi Graves.

Limm, yumuşak bir sesle sordu: "Ne yapmalıyım?"

"Şehri terket, Tuscobar adında bir adam var. Daha önceleri Rodez'de ticaret yapardı. Şehrin yukarısında Biscart adlı bir dükkanı var, sahilin yukarısına iki günlük hızlı adımla yürüme mesafesinde. Bana bir iyilik borçlu ve hiç oğlu da yok. Bu nedenle bir çırağa ihtiyaç duyuyordur. Ona git ve hizmetine girmek istediğini söyle. Eğer seni reddederse ona Graves bununla tüm borçlarını sileceğini söyledi, de bunun ne anlama geldiğini anlayacaktır."

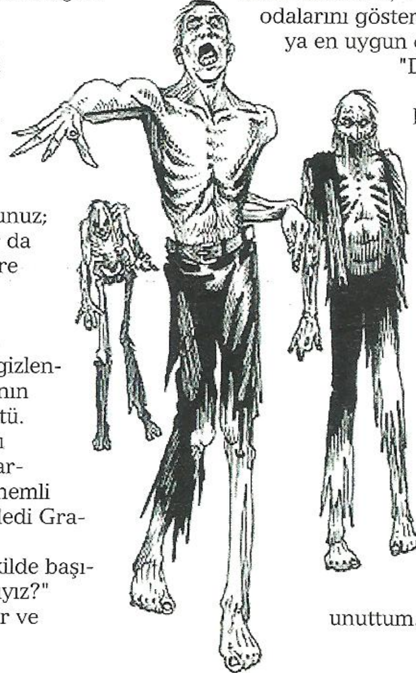
"Ne iş yapar?" diye sordu Limm.

"Elbise satar. Asillere ve onların kızlarına satış yaptığı için oldukça iyi durumda."

Limm'in ifadesi, bu fikirden pek hoşlanmadığını gösteriyordu. "Durbin'e gidip şansımı orada sizinle denemeyi tercih ederim. Orada ne yapacaksınız?"

"Dürüst olacağız" dedi Graves. "Benim bir miktar altınım var, Kat ve ben bir han açacağız"

"Bir han mı?" dedi Limm gözlerini açarak. "Hanlara bayılırım!" Dizlerinin üzerine çöktü ve yalvararak "Gelmeme izin verin lütfen! Size birçok şekilde yardımcı olabilirim; ateşle ilgilenebilirim, müşterilere odalarını gösterebilirim, su taşıyabilirim ve çalmaya en uygun cüzdanları belirleyebilirim."



"Dürüst bir Han" dedi Graves.

Limm'in ifadesindeki heyecanın bir kısmı kayboldu. "Durbin'de mi? Hmm, peki eğer öyle diyorsan."

"Bir bebek yapacağız" dedi Kat. "Onun dürüst yetişmesini istiyoruz."

Limm bir an için tutuldu. Gözleri açılmış şaşkın bir halde oturdu. Sonunda "Bebek ha! Siz deli misiniz?" dedi.

Graves hoşnutsuz bir gülümseme ile karşılık verdi: "Bebek sahibi olmanın nesi delilik?"

"Bence bir çiftçi, fırıncı veya yaşlanma şansına sahip biri için sorun yok tabii; ama bir Mocker..." düşüncesini tamamlamadan bıraktı Limm.

"Saat kaç?" dedi Graves. "O kadar uzun zamandır güneş görmedik ki zaman kavramını unuttum.

RAYMOND E. FEIST

"Neredeyse geceyarısı" dedi Limm. "Neden?"

"Upright Man'in ölümüyle veya sadece bunun söylentisiyle bile bazı şeyler olmaya başlayacak. Başka şartlar altında Krondor'da kalacak olan gemiler, limanı sabah 'gel-git'inden evvel boşaltmaya başlayacaklar."

Limm, Graves'a soru sorar bir ifade ile baktı: "Birşeyler mi biliyorsun?"

Graves, oturduğu ufak sandalyeden kalktı ve "Birçok şey biliyorum evlat" dedi.

Limm ayaklandı: "Beni de yanınızda götürün. Sahip olduğum tek dostlarım sizlersiniz ve eğer Upright Man ölmüşse, buralarda kimin başa geleceğini kim bilebilir. Eğer Crawler'lar gelirse zaten çoğumuz ölecek. Eğer bizden biri olursa benim hayatıma değer verileceğini kim söyleyebilir?"

Graves ve Kat, Mocker'lar arasındaki barışın baştan sona zorlama olduğunu ve arkadaşlık yüzünden de farklı bir şekilde uygulanamayacağını anladılar. Eski kinler ve kuyruk acıları yeniden açığa çıkacaktı. Geçmişteki hatalardan ötürü ölecek olanların sayısı birden fazla olacaktı.

Graves kabullenerek bir iç çekti: "Evet doğru, sanırım senin yerin burası değil. Bence bu gözler ve çevik parmaklar yaşamayı hak ediyor."

"Plan nedir?"

"Şafaktan önce limanda olmalıyız. Orada Stella Maris adında bir Quegan ticaret gemisi olacak. Geminin kaptanı benim eski bir iş arkadaşım. Biz oraya gidene kadar geminin teçhizatının hazır olmadığını söyleyecek ve biz o arada gizlice gemiye gireceğiz. Biz girince gemi, Durbin'e yelken açacak.

Kat ekledi: "Birçok gemi sabah yoğunluğu ile yola çıkacak ve bunlardan biri çok fazla ilgi çekmeyecektir."

Limm, birden kendini yorgun hissetti. "Ne zaman yola çıkacağız?"

"Şafaktan bir saat önce. Gizlenmek için hava yeterince karanlık olacak, aynı zamanda şehrin büyük bölümü uyanık olacak ve fazla dikkat çekmeyeceğiz."

Kat güldü: "Bir aile olacağız."

Limm, genç yüzünde buruk bir ifade ile "Anne?" dedi.

Kat, Limm'den on yaş kadar büyüktü "Abla" diye cevap verdi.

"Bir problemimiz var" dedi Limm.

Graves onayladı "Caddeye çıkmak."

Limm, arkasına yaslandı. Onları güvenli bir şekilde limana ulaştırabilecek ne bir plan, ne bir dalavere ne de bir mucizeye sahiptiler. Sadece saklandıkları yerden çıkacak ve kısa karanlık bir tünelden geçme riskini göze alacaklardı. O tünelde bir düzine katil veya lağım faresi olabilirdi ve bunlardan hangisinin olduğunu ancak yola çıkınca anlayacaklardı.

Limm, bir anda kendini yorgun hissetti ve "Sanırım zaman gelene kadar uyuyacağım" dedi.

"İyi fikir" diye onayladı Graves. "Orada samandan yapma ufak bir yatak var, onu kullanabilirsin. Zaman gelince seni uyandırırız."

Limm, gösterilen köşeye gitti ve uzandı. Kat fısıldayarak "Şansımız ne?" diye sordu.

"Kötü" diye itiraf etti sevgilisi. "Çocuğa birkaç yeni elbise almalıyız. Kirli çocuklar rıhtımda alışılmadık bir şey değildir; ama bu kadar kirlisi de değil."

Biraz iyimserlik göstermeye çalışarak "Eğer Upright Man öldüyse şehirde dikkat çekmeden kaçabilmemize yetecek kadar kargaşa yaşanıyor olacaktır."

"Başka bir seçenek yokmu?"

"Sadece bir tane ama onu yakalanıncaya kadar kullanmıyacağım."

"Nedir?"

Graves, uğruna her şeyden vazgeçtiği kıza baktı ve "Benim düşmemden hiçbir kazancı olmayacak tek bir dostum var, eğer zorunlu kalırsam Limm'i ona yardım etmesi için yollayacağım."

"Kim?" diye sessizce sordu Kat.

Graves, kendine güvenen bir insanın yardım istemesinin ne kadar zor olduğunu itiraf edercesine gözlerini kapadı. "Krondor Prensi'ne hayatım için yalvarabilecek tek hırsız."

"jimmy mi?"

Graves başı ile onayladı: "Eli Uzun Jimmy."

PCG

> **İlk başta her şey sıradan bir problem gibi gözükmüştü: zaman zaman ortaya çıkan yeni bir isyancı çetesi olduğu her zamanki gibi Mocker Basher'ler veya şerifin adamları olabilecekleri düşünüldü ve sorun unutuldu. Ama bu seferki farklıydı.**



Yukarıdaki hikaye, Raymond E. Feist'in şu an üzerinde çalışmakta olduğu kitabından bir alıntıdır. Kitap, *Murder in Krondor (Krondor'da Cinayet)* adı altında Avon Kitapçılık ve Harper Collins Yayıncılık tarafından Temmuz 1999'da basılacaktır. *Murder in Krondor,* geçtiğimiz sonbahar çıkan *Krondor the Betrayal* adlı kitabın devamı niteliğindedir. Feist in Midkemia dünyasında geçen her iki kitabı da, çok satan bilgisayar RPG oyunu *Betrayal at Krondor* ve Sierra Stüdyoları ile Pyro Technix firmalarının bu kış çıkan *Return to Krondor* oyunu baz alınarak yazılmıştır. 1982 yılında *Magician* adlı ilk romanının piyasaya çıkması ile Raymond E. Feist, fantezi dünyasında bir kasırga yarattı. O zamandan beri de epik fantezi dalında önde gelen yazarlardan biri oldu; kitapları 12 milyondan fazla basıldı ve 13 dile çevrildi. Çalışmaları, *The New York Times* ve *The Times of London* gazetelerinde en çok satanlar listesinde düzenli aralıklarla yer alıyor. Edebi çalışmaları arasında *Serpentwar* ve *Riftwar* destanları, *Empire Trilogy, Prince of the Blood, The King's Buccaneer* ve Amerika'da geçen kara fantezi romanı olan *Fearie Tale*'i sayabiliriz.

Tadilat nedeniyle...

Bu ay sizlere ofisimizin görünümünden bahsetmek istiyordum. Ama ofisimizin iki aydır süren dekorasyon sürecinde. Bizde iki aydır aynı binadaki bir çatı katında çalışıyoruz. Her sabah bürodan içeri girdiğimizde hissettiğimiz tek şey yıllar önce Alone in The Dark'ı oynamaya ilk başladığımızdakilerle aynı. Aslında bizi sadece bir ay kalacaksınız, bir boya atıcaz diye kandırarak getirdiler buraya. Ancak dün ne alemde diye bakmaya gittiğimizde güzel büromuzun duvarlarının olmadığını gördük. Gözlerimiz dolu dolu Yazı İşleri Müdürümüze koşup hep bir ağızdan şöyle dedik: "Adil Abi, büromuzun duvarlarını yıkmışlar!" Cevabı şu oldu: "Çocuklar niçin üzülüyorsunuz ki? Nasıl olsa yeniden örecekler, hem oranın planı iyi değildi. Rahat hareket edemiyorduk. Sabredin biraz daha; bakın bittiğinde ne kadar rahat edicez." Adil Abi'nin bu babacan tavrı bizi biraz olsun rahatlattı; ama *Alone in The Dark*'ı ilk oynadığımızda ne denli ürktüğümüz üzerine söylediklerimizi galiba anlamadı.

Madem büromuzdan bahsedemiyorum size size içimizden birini anlatayım. Mesela Güven. Hatta sık sık içimizden birilerini mercek altına alıp "incelemesini" yapalım.

Güven dergimizin ilk sayıdan beri çalışan kıdemli editörlerinden. Bu arkadaşımızın en belirgin özelliği gece bir saate doğru kopmasıdır. Bir saatten sonra garip bir moda giren Güven cümlelere takılır. Bir cümleyle her hecesi anlamını yitirene kadar saatlerce uğraşır sonra işin içinden çıkamaz ve her şeye gülmeye başlar. Bu garip bir şey, anlatması zor. Belki çok fazla adventure ve RPG oynadığından böyle. Bu yüzden o iyice dağılmadan müdahale edip o cümleyi aşmasını sağlarız. Eğer böyle bir krize girmezse bizi bütün gece güldürerek oyalar sonra da şöyle der: "Abi çok yavaş hareket ediyoruz her sayfada bu kadar takılırsak dergi hayatta yetişmez. Abi gülmeyin ben çok ciddiyim." Yani tam dayaklık bir adam.

Güvenin en sevdiğimiz yanlarından biri de felsefemiz çalışırken eğlenmek gibi bir şeyler söylediğimizde "Abi iyi tamam ama..." diye başlayan uzuk nutukları çekebilmedeki yeteneği.

Bu aylık bu kadar perde arkası yeter. Ancak bu ay küçük bir yarışmamız var. Her ay bu köşeden, size yazan editörümüzün kim olduğunu bilen bir okuyucumuz bu editörümüzce giymeye kıyamadığı orijinal *PC Gamer* tişörtü ile ödüllendirilecek. Kurallar basit. Dergimizin E-mail veya posta adresine tahmininizi yollayın. Doğru cevap verenlerden biri tişörtü kapacak (kura çekeriz heralde). Acele edin, en geç ayın 25'inde cevabınız elimize ulaşmalı.

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemelerinde iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz en az düzeydeki donanım konfigürasyonları. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda, pek de iyi çalışmayabilir. Bu yüzden her oyunu birçok farklı sistemde test ettik ki , size gerçekten ihtiyacınız olan daha gerçekçi bir bakış açısı getirebilelim.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Çok az oyun %90'ın üzerinde rating kazanabilir ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'nın üzerinde puanladığımız her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde, hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebileceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasa da, bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey dikkatinize fazlasıyla değer. Ayrıca uzmanların kararlı bir şekilde seçtiği bazı başarılı test edilmiş oyunlar da bu bölgeye düşecektir. Piyasadaki en iyi 7.th Cavalry simulasyonu olabilir ama hepimiz Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemez.

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar oluyorlar. Yine de olası daha iyi oyunların olduğu hakkında rahatlıkla bahse girilebilir.

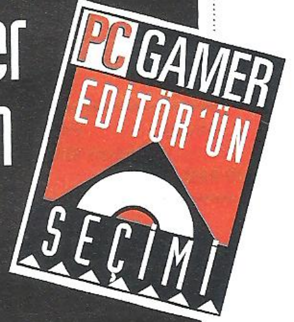
69%-60% İYİ
Akla yatkın, ortalamanın üstü oyun. Almaya değer ama büyük bir olasılıkla daha iyi bir rating almasını engelleyen birkaç önemli kusuru vardır.

59%-50% ORTA
Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama paranızı harcamak için de iyi bir yol olduğu söylenemez.

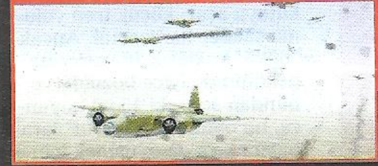
49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kalite. Sadece birkaç, zayıf kurtarıcı özellik bir sonraki kategorinin boşluğuna düşmesini engelliyor.

39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebaymış gibi bu oyunlardan kaçının ve de sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri



Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.

EUROPEAN AIR WAR

s.108

FALLOUT 2

s.106

HERETIC II

s.112

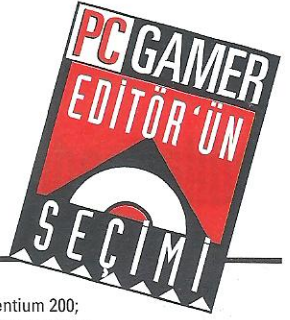
NBA LIVE 99

s.125

RAILROAD TYCOON II

s.104

Railroad Tycoon II



TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** PopTop Software **YAYINCI:** Gathering of Developers, (214) 303-1202, *www.godgames.com*
GEREKENLER: Windows 95/98; Pentium 133; 16MB RAM; 4X CD-ROM sürücüsü; 130MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem: 28.8; Serial/null modem; IPX; TCP/IP; Maksimum 8 oyuncu; Ücretsiz Internet servisi *www.heat.net*

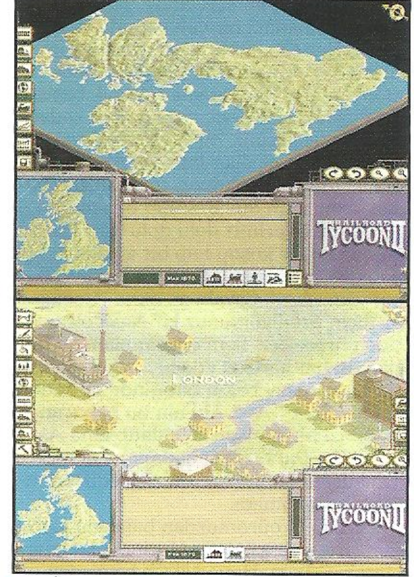
Gerçek bir orijinal PC oyununa gösterilen bu saygı, Sid Meier'in göğsünü kabartıyor.

Tüm çocuklar gibi benim de bir oyuncak tren setim vardı. Her yılbaşında, içi çeşit çeşit vagonlarla, ray ve manzara parçalarıyla ve elektrik tamiratı yapılmadan çalışmayan transformatörlerle dolu kocaman kutuyu açar; küçük tren yoluma saatler harcardım. Ancak "büyü" yaklaşık 10 yaşlarına geldiğimde iyice bozuldu ve bundan sonraki 15 yıl boyunca, bu oyuncak "çuf-çuf" lara bakmak ya da oynamak için en ufak bir gereksinim bile duymadım.

Beni yine bu tutkuma döndüren ise, 1991 tarihli "*Sid Meier's Railroad Tycoon*" adlı oyun oldu. Bu, benim şimdiye dek oynadığım bilgisayar oyunları içerisinde, en çok bağımlılık yaratan ve en sürükleyici oyunlardan biriydi ve trenlere olan çocukluk heveslerimi yeniden canlandırmıştı. Bu yüzden, PopTop Software'in *Railroad Tycoon II* haberleri, Meier'in katkısı olmamasına karşın, ağzımı sulandırarak hevesle beklemeye başlamama neden oldu. Ve hayal kırıklığına uğramadım da. PopTop, oturaklı bir oynayış tarzını, yeni nesil PC oyuncularına taşıyan, çok güzel tasarlanmış bir oyun piyasaya sürmüştü.

Oyunun mantığına yabancı olanlara biraz bilgi vermek gerekirse; *Railroad Tycoon II*, amacın, başarılı bir demiryolu şirketi kurmak ve bir demiryolu baronu olmak için gerekli serveti elde etmek olduğu bir strateji oyunu. Oyuncu, etraftaki bölgelerden çeşitli kargo yüklerini toplamak için istasyonlar kurmak ve istasyonlar arasındaki arz ve talep avantajını ele geçirmek için, yeni rotalar belirlemek zorunda. Çoğunluğu birbirleriyle ilişkili olan, 34 farklı kargo bulunuyor. Örneğin, bir sığır çiftliği, mezbahaya götürülmek ve daha sonra iyi bir fiyata şehirde satılmak üzere, sığır sağlayacaktır. Bu kargolar arasındaki bağlantı, *Tycoon II* stratejisinin kalbi ve ruhu. Ancak oyunda, ayrıca kapsamlı bir finans modeli bulunuyor. Oyunun daha zor bölümlerinde başarıya ulaşmak için, demiryolu işlerindeki verimliliğinizi artırmak için, borsaya kurnazca müdahale etmelisiniz.

Hepsinin ötesinde, *Tycoon II*'yi oynamayı keyifli hale getiren, oyunun arayüzü. Oyuncuya sunulan ve oyuncunun ihtiyacı olan veri miktarı çok fazla ve kolaylıkla, başa çıkılamayacak hale gelebilir. Ancak, arayüz, oyuncuyu, sürekli bir menüden diğerine geçme sıkıntısından kurtararak, oyuncunun, oyuna konsantre olmasına olanak sağlıyor. Tüm inşaat malzemeleri ve oyunun kontrolleri, tek bir tuşla halledilebiliyor. Diğer dört tuş ise ekranın en altında sürekli kalıyor ve istasyonlarla, kişisel servetle ve ortakların servetleriyle ilgili basit bilgiler veriyor. Daha detaylı bilgi istiyorsanız, bilgi almak istediğiniz nesnenin üzerine yalnızca iki kere tıklayın. Varolan kısa açıklamaları kullanarak, farklı ekranlar arasında kolaylıkla gezinebildim. Böylece oyunun ilk öğrenme aşaması, çok daha az veriyle oynanabilen diğer strateji oyunlarından bile daha az can sıkıcı geçti.



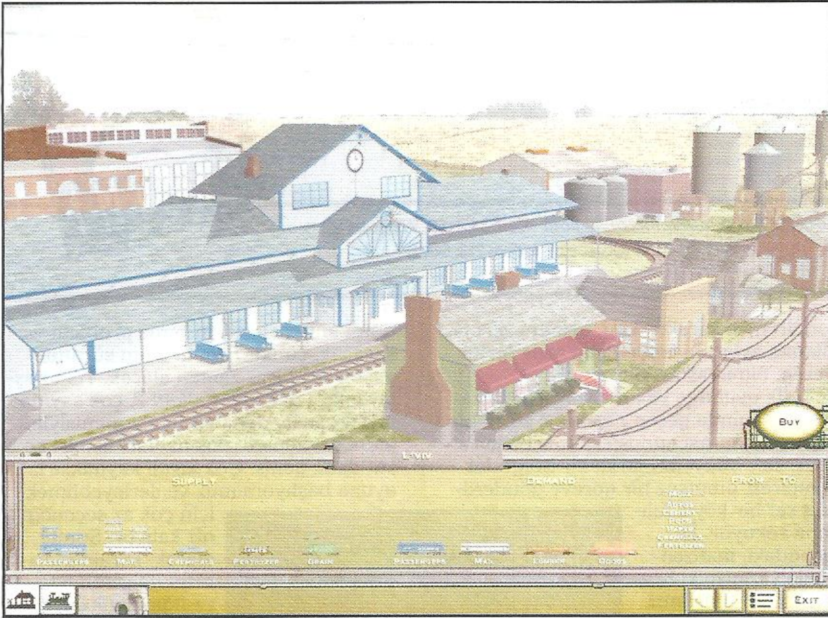
"Zoom" seviyeleri tüm olup biteni görmenize, ya da daha yakından, canlandırılmış bina ve su animasyonlarını görmenize olanak sağlıyor.

Görülüyor ki, oyunun *Railroad Tycoon*'a göre esas üstünlüğü grafikleri. 1024x768'lik isometrik, 3D grafikleri; inişli çıkışlı tepeleri, hareketli suları ve binaları, etraftaki şirin ağaçlarıyla, son derece detaylı hale getirilmiş.

Eğer ekranınız ve grafik kartınız bu çözünürlüğü kaldıramıyorsa, çok şanssızsınız; ama en azından hızlandırıcıya gerek yok. Haritalar; kontürler, vadiler ve benzeri şeyleri yaratmak için, hava fotoğraflarından yararlanılarak hazırlandı. Dolayısıyla biraz uzaktan bakıldığında, bu bereketli topraklar inanılmaz derecede gerçekçi gözüküyor. Küçük bir hayal kırıklığı ise, bir dağın içinden geçerken, tünel yapmak yerine, dağın üze-



Senelere bağlı olarak, 60'tan fazla farklı çeşitte seçebileceğiniz treniniz olacak.



İstasyonlarınıza, kolaylıkla, otel, salon ya da trenlerinizin sürekli etkin biçimde çalışmasını sağlamak için lokomotif bakım atölyeleri gibi ilaveler yapabilirsiniz.

rini aşıyor olmanız. Dike yakın yükseltilerden geçen raylar kesik kesik görünüyor ve tren animasyonları bundan zarar görüyor. Bu küçük problemin dışında, *Tycoon II* yine de görülmesi gereken güzel bir oyun. Küçük nokta gibi olan evleri ve kare kare binaları olan orijinalinden çok daha güzel. Daha yavaş sistemleri olanlar ise, oyunu doğru dürüst oynayabilmek için grafik özelliklerini düşürebilirler; buna rağmen oyun yine de harika görünüyor.

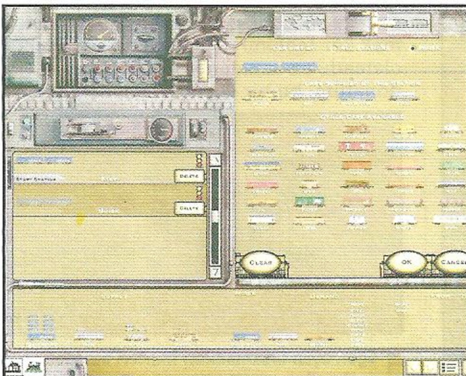
Tycoon II'nin iyiliklerinden biri de oyunun her kısmına kolaylıkla erişilebilmesi. Strateji oyunlarına tamamen acemi olan birisinden, veteran bir demiryolu ustasına kadar, herkes, kendisini memnun edebilecek bir zorluk derecesinden başlayabiliyor. Ayrıca "kum sandığı" modundayken, boş vakitlerinizde parasal kaygı duymaksızın, hayallerinizdeki demiryolu ağını kurabilirsiniz. Ne kadar alanı isterseniz içine alabilmenizi sağlayan, dünyanın dört bir yanında (Birleşik Devletler'in bazı bölgeleri, Çin, İngiltere) geçen çok sayıda senaryo var. Ayarlanabilir zorluk dereceleri, yalnızca talep edilen kargoları satabilmenizi sağlayıp, işleri daha güç hale getiriyor. Aynı borsadaki gibi, hisse senedi piyasasına müdahale ederek, karlı alış ve satışlar yapabilirsiniz. Bunun yanı sıra rakip işadamlarının şirketinizin yönetimini ellerine geçirmelerine neden olabilirsiniz; tabii, aynı şeyi onlara da yapabilirsiniz.

Daha az bir talep mücadelesi için, zorluk derecesi düşürülebilir. Böylece, bir istasyonun özel bir kargo yükü istemesinden bağımsız olarak para kazanabilirsiniz ve borsadaki ilgiyi kendi hisseleriniz üzerine çekebilirsiniz.

Oyundaki 18-senaryo görevi, oyun ilerledikçe gittikçe zor hale geliyor; zorluk eğrisi biraz fazla dik olsa da. Genellikle bir hedefe, belirli bir tarihte ve minimum parayla ulaşmayı gerektiren, hedeflenen üç başarı seviyesi bulunuyor.

Ancak, oynadığım senaryo görevlerinde para değil, daima zaman problem yarattı. Sözgelimi, ikinci senaryo, New York ile Chicago'yu birbirine bağlamayı ve birkaç yükü iki şehir arasında taşımayı gerektiriyor. Rayları döşemek için gerekli olan para karşılanabiliyor, ancak esas zorluk, iki şehir arasındaki aşırı uzaklık ve görevi tamamlayabilmek için verilen kısıtlı sayıdaki yıllar. Ve beş girişimimde de bunların üstesinden gelmeyi başaramadım. Üçüncü senaryo da aynı yıldırıcı olayı destekledi ve biraz da cesaretimi kırdı; ama, oyun öyle bir bağımlılık yaratıyor ki, hala dönüp dönüp yeni fikirler deniyorum.

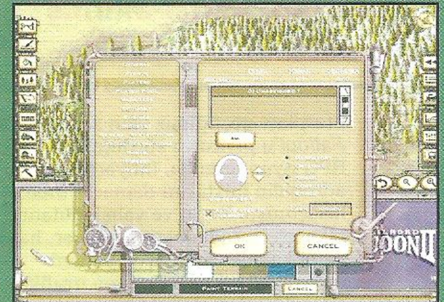
Yaptığım bu değerlendirme, *Railroad Tycoon II*'nin oyun zenginliğinin hakkını tam veremiyor. Ama rahatlıkla söyleyebilirim ki, oyunun orijinalini oynayıp da, bundan keyif alanlar, bu yeni versiyona saatlerce esir olabilir. İlk oyunun büyüsüne yabancı olanlar ise hoş bir sürprizin tesirinde kalacaklar. Oyun, daha fazla detayla, daha kapsamlı bir finans modeliyle donatılmış ve 40 ayrı "patron"(bilgisayardaki rakipleriniz) son derece inandırıcı ve insafsız biçimde oynuyor. Oyunda, ayrıca, adeta hızlı satranç oynamayı çağrıştıran ve çok zevkli bir multi-player modu bulunuyor. Görevlerinizin zorluğunun yanı sıra, dert edilecek bir nokta daha var. Geleneksel strateji oyuncularına, rakiplerini yok etmek için, en son yüksek teknolojili silahları kullanmak yerine, onları finansal açıdan çökertmek zorunda olmaları, biraz sıkıcı gelebilir. Harita editörüyle her şeyi düzenledikten sonra(yandaki kutuya bakınız), hard-diskinizde uzun süre saklayabileceğiniz bir oyunun özelliklerini elde edebilirsiniz.



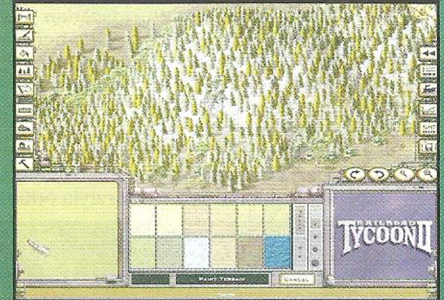
Mükemmel ara yüz sayesinde, trenlerinizin taşıyacağı kargoları seçmek çok kolay.

Harita üzerinde ÇALIŞIYORUM

Railroad Tycoon II'nin haritaları, dünyanın önemli bir bölümünü kapsıyor, ama yeni senaryolar için hala yer var. Oyun editörü, var olan bir haritayı alıp, bir müsveddeden kendi haritanızı yaratmanıza imkan sağlıyor ve hatta gri-ölçekli bir resmi alarak, onu yaratımızın temeli olarak kullanabiliyorsunuz. Araçlar, toprağı yükseltip alçaltmanıza, boyamanıza ya da boş alanları çeşitli (çalılık, çöl v.b) arazi tipleriyle doldurmanıza, ağaçlar eklemenize, tüm araziyi bölgelere ayırıp içerisine binalar ve şehirler kurmanıza imkan sağlıyor. Ayrıca, yeni, daha detaylı senaryolar yaratarak, zincirleme gelişecek olaylar ekleyip, ekonominin geleceğini yönlendiren ve hangi endüstrilerin ortaya çıkacağını belirlemeye yarayan konular ekleyebiliyorsunuz. Kısacası, editör, oyunu tasarlayan kişinin kullandığı tüm araçları kullanmanızı sağlayarak yeni senaryolar yazmanıza imkan tanıyor. Bu da *Railroad Tycoon II*'ye sınırsız bir oynanabilirlik katıyor.



Railroad Tycoon II'nin harita editörü, kendi dizaynınız olan bir harita için gerekli olan her şeyi size sunuyor; ayrıca, bütün bir senaryo yaratma gücünü de veriyor.



PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Çok tatlı grafikleri ve nefis arayüzü, zaten kapsamlı ve eğlenceli oyunu büsbütün geliştirmiş.

92%

EKSİLER: Çok zor görev senaryoları; tünel yok.

SONUÇ: Bir strateji oyununun ulaşabileceği en iyi noktada; hem de hissiz şiddetten soyutlanmış olarak.

Fallout 2

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** Black Isle Studios **YAYINCI:** Interplay, (800) 969-4263, *www.interplay.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 90; 16MB RAM; 30MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 233; 64MB RAM
MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ: Yok

Zorlu serüvenleri, bağımlılık yaratan "turn-based" dövüş tarzı ve büyüleyici öykü akışıyla Interplay'in "roleplaying" serisi müthiş zevkli.

Interplay, geçtiğimiz yılın sonlarında *Fallout*'u piyasaya sürdüğünde, RPG oyun tarzı da, ihtiyaç duyduğu adrenalin miktarını damarlarında hissetmişti: Zorlu ve vahşi mutant hikayeleri, radyoaktif ucubeler, hayatta kalmış olan garip, yabani tipler. Dakika başı değişen grafikleriyle, üçkağıtçı karakter yaratım sistemiyle ve kullanımı rahat "turn-based" dövüş sistemleriyle, kıyametin ertesi gününü hatırlatan ortamlarıyla ve kanlı savaş sahneleriyle, *Fallout*, kurnazca bir yutturmacadan farklı olduğunu gösterdi. *Fallout*, hem usta hem de acemi RPG oyuncularının oynayabileceği gerçek bir "roleplaying" oyunu. Şimdi ,onun piyasaya sürülmesinden neredeyse bir yıl sonra, Interplay, *Fallout*'un terk edilmiş ıssız topraklarına geri dönüyor. Hem de oyuncuları daha kapsamlı bir oynayış tarzıyla ödüllendiren ve karakterlere, oyunun sert tabiatına aykırı biçimde daha fazla önem veren, olgunlaşmış bir oyunla.

İlk oyundan yıllarca sonraki bir zaman diliminde geçen *Fallout 2*, zorlu bir kıyamet sonrası atmosferi üzerine kurulmuş; size dünyanın farklı bir bölgesini tanıtarak, umutsuz bir göreve gönderilmiş saf bir köylü kılığına sokuyor. İlk oyundaki, mahzenlerde yaşayan kahramanın torunusunuz. Halkınızı, mahsulleri ölürken ve barbar yabancılar yaşamlarını tehdit ederken, kötü yazgılarından kurtarmak için bilinmeyenle mücadele etmelisiniz. Başlangıçta, kabilenin bilge kişileri, sizi ışıl ışıl yeni bir şehir kurulmasını sağlayacak, mucizevi bir teknoloji ürünü olan "Cennet Bahçesini Yaratma Kitini (G.E.C.K)'i" bulmaya gönderiyor.

Karakterlerle konuşur ve özel yeteneklerini öğrenirseniz; ilk milyonunuzu kazanmanızı sağlayacak yeni yetenekler ve ustalıklara sahip olablirsiniz.

Şehir sınırlarının dışına çıkar çıkmaz, G.E.C.K'i denemek ve yerini öğrenmek için, küçük, ama bazen pek de küçük olmayan, etrafa serpiştirilmiş insanlık merkezlerine doğru ilerliyorsunuz. Ayrıca, eski oyundan kalma uğrak yerlerini ziyaret etme fırsatını yakalıyorsunuz. Ne var ki, kıdemli mahzen sakinleri (oyuncular), ne yapmaları gerektiğini anlamaları için biraz problem yaşayacak, çünkü *Fallout 2*'nin süratine alışmaları biraz zaman alacak. Yeni başlayanlara gelince; *Fallout 2*, çok sayıda macerasıyla, daha zorlu ekonomisiyle, oldukça ölümcül düşmanları ile birkaç kat daha geniş. Çok kısıtlı kaynaklarla oyuna başlıyorsunuz ve ilerleyebilmek için çok az seçeneğiniz kalıyor. Sonuç olarak, karakterlerinizin gelişimine harcadığınız dikkat, bu defa çok daha fazla önem taşıyor. Geliştirmek için seçtiğiniz yeteneklerinizin, tecrübeniz üzerinde derin bir etkisi var, özellikle başlangıçta.

Oyunun başlarında silahları bulmak çok güç olduğundan ve tedavi malzemeleri bedava olmasına karşın bulması çok çaba gerektirdiğinden, hayatta kalmayı garantilemek için çok çeşitli yetenek ve ustalıklar sergilemeye ihtiyacınız olacak. Uzun lafın kısası, kaynaklarınızın azlığını telafi etmek için karakterlerinizin yeteneklerine ve ustalıklarına güvenmek zorundasınız; en azından benim açımdan, bu, orijinal *Fallout*'ta aklıma bile getirmediğim taktikleri kullanmak anlamına geliyor. *Fallout 2*'deki birkaç şehirde ilerleme çabaları gösterdikten sonra; karakterimin, yeterli miktarda "bottle cap"i (bu kıyamet sonrası dünyadaki para birimi) bir araya getirip, gerekli silahları ve birkaç görevi tamamlamak için gerekli sağlık durumunu kazanmasına neden olan "Steal" yeteneği oldukça gelişti. Birkaç hap bağımlısının ya da ruh hastasının, cüzdanlarını yağmaladıktan sonra, doldurmak için mezar soygunculuğuna geri döndüm. Ama kutsallığına leke sürülmüş mezarlıklarda dolanmak kör talihimi değiştirmeye yardımcı olamadı, en azından kendimi bilgiyle donattım; bu bir çocuğun elindeki şeke-

Fallout'daki olayların üzerinden onlarca yıl geçmiş. *Fallout 2*'nin şehir ve kasabaları eskisine göre daha zengin ve daha tehlikeli; bu yüzden siz de daha dikkatli olmalısınız.

Eğer, oyun tasarımcıları fikirleri nereden almışlar diye merak ederseniz, "Star Trek'in" klasiği "City on the Edge of Forever"a bir göz atın.



Orijinal *Fallout*'daki gibi zamana duyarlı görevler olmasa da, ilk göreviniz hakkında büyüklerinizden, hatırlatıcı bilgiler alacaksınız.

ri almaktan daha yararlıydı ve daha tehlikesizdi.

Her ne kadar, *Fallout 2*'de ilerlemek güç de olsa, karşılaştığınız problemler kurguya çok güzel uyum sağlıyor (etraftaki herşey kötülükle dolu), ve oyun tasarımcıları, size yardımcı olacak yeni özellikler eklemişler. Oyuncuların dışındaki karakterlerle konuşarak ve onlarla antrenman yaparak, birçok alanda tecrübe kazanabilirsiniz. Mesela bir kasabada, çok kötü ısıran azman kertenkelelerin derisini nasıl yüzeceğimi öğrendim. Bu da beni, para kazanmak için mezar kazıcılığına geri dönmekten ya da ayyaşlardan para aşırmaktan kurtardı. Değerli cephanelerimi harcamadan, bir kertenkeleyi öldürecek kadar savaşma yeteneğimi geliştirdim.

Tıpkı orijinal *Fallout*'taki gibi, NPC'lerle konuşmak oyunun konusunu ve gidişatını belirlemede önemli rol oynuyor. Bu alanda, *Fallout 2*, karşınıza çıkan insanlara ve bölgelere kendine has kişilikler kazandırarak büyük bir iş başarmış. Kasabalar, yalnızca rengarenk, macera dolu alanlar değil, kendi, tuhaf hayatta kalma yöntemleriyle yaşayan küçük toplumlardan oluşuyor. Bazı kasabalarda, zavallı insanların, daha önce bölgeden geçen seyyahların münasebetsizlikleri yüzünden, yabancılara karşı korkuyla yaklaştığını gözlemleyebilirsiniz.



Eğer, beklenmedik şeylerle karşılaşmak isteyen biriyseniz, oyundaki bazı yerlerde, "köle taciri" ünvanı taşıyorsanız, oyuncu olmayan karakterler sandığınız kadar bağışlayıcı olmayacaktır.

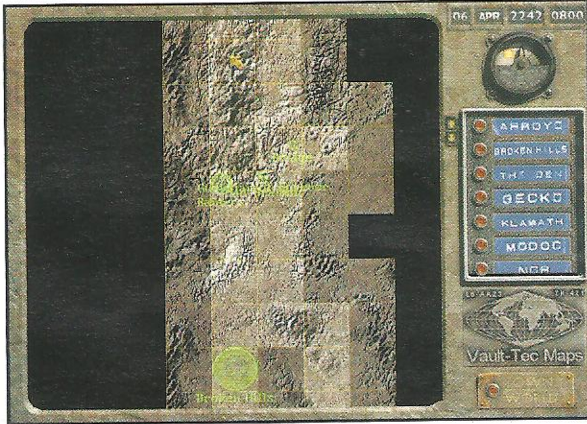
Diğerlerini ise, sokaklarında suç, rüşvet ve fuhuş kol gezerken bulabilirsiniz. Köle tüccarlığı, uyuşturucu satıcılığı, fahişelik gibi sektörlerden hangisinde iş yapmak, istediğinize karar vermelisiniz. Sözgelimi, bir köle tüccarı olup belli fiyatlarla "köleler" toplayabilirsiniz. Ya da kişisel zevk için genelevler alabilir, uyuşturucu olayına girip, işleri yoluna koyabilirsiniz.

Bir kere ne yapacağınıza karar verip, sizle muhatap olanlarla konuştunuz mu, bavulunuzu toplayıp yola koyularak, maceraya atılabiliyorsiniz. Orijinal oyundakinin birkaç katı büyüklüğündeki dünya haritası ile, dolaşacak çok yer var. "Outdoorsman" yeteneğinizdeki yüksek bir oran, size, yağmacılarla, yaratıklarla ya da sıra dışı karakterlerle olan tesadüfi karşılaşmalardan sakınabilme yeteneğini kazandıracaktır. Ama tüm bunlardan kaçıp da, bir yerden bir yere sürekli yaya yürürseniz, bu, boş yere vakit kaybı ve çok fazla çaba gerektiren bir iş olacaktır.

Tasarımcılar, bu etrafta dolaşma ikilemine, oyuna araba kullanma yeteneğini ekleyerek çözüm buldular (eğer doğru dürüst çalışan bir araba bulacak kadar şanslıysanız); bu problemi bir nebze de olsa halledecektir. Ne yazık ki, arabayla dolaşmak oyunun en sorunlu özelliklerinden bir tanesi; bazı durumlarda grafikler, ekrandan kaybolmaya son derece meyilli. Aslında, bazıları oyunu çökertebilen bazıları da önceden kestirilemeyen sonuçlara yol açan bir sürü "bug" var. Bu yazı hazırlanırken, Black Isle Studios, araba sorunu da dahil birçok probleme çözüm olabilecek bir beta "patch" piyasaya sürdü. Ama, bu da başlı başına bir problem. Çünkü bu "patch", daha önce kaydettiğiniz oyunlara uyum sağlayamıyor. Yani, beta'yı kurduktan sonra oyuna ta en baştan yeniden başlamak zorunda kalıyorsunuz.

Oyuna bu kadar zaman harcadıktan sonra, "patch'i" boş verip, bazı küçük kesintiler ve can sıkıntılarıyla oyunu tamamlamaya karar verdim. Ama, korkarım ki, birçok oyuncu bu kadar toleranslı olamayacaktır.

Fallout 2 bunların hepsine değer mi? Kesinlikle. Baştan aşağıya, orijinal oyunun en iyi bölümleri çok daha başarılı biçimde yeniden karşımızda. Daha karmaşık olaylar silsilesi, esnek oyun tarzı, ve karakter gelişimine gösterilen özen ile şüphesiz bu oyun adından bir hayli söz ettirecek.



Fallout 2'deki dünya haritası, orijinal *Fallout*'dan biraz daha geniş; Haritada, düzinelerce gidilecek yer bulunuyor ve oyunda tesadüfen bir sürü şeyle karşılaşıyorsunuz. "Outdoorman" yeteneğinizi geliştirmedikçe, harita üzerinden yaya olarak yürümek hem riskli olacak hem de vakit kaybına yol açacaktır.

PC GAMER — SON KARAR

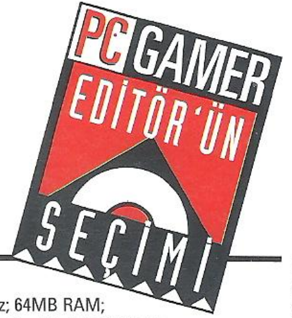
89%

ARTILAR: Zengin bir karakter sistemi geliştirilmiş; geniş bir oyun alanı; zorlu görevler.

EKSİLER: Oyunda çok sayıda "bug" var; oyunun görünüşü oldukça soğuk.

SONUÇ: Eğer karakter geliştirme özelliğine, eski moda oynayışa ve entrikalara değer veriyorsanız, bu oyunda bunların hepsi var.

European Air War



TÜRÜ: Simulasyon **ÜRETİCİ:** MicroProse **YAYINCI:** MicroProse, (510) 864-4550, *www.microprose.com* **GEREKENLER:** Win95; 4X CD-ROM sürücüsü; P133MHz (3D ekran kartı ile)/P166MHz (sadece yazılım); 32MB RAM; SVGA ekran kartı; 50MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** P233MHz; 64MB RAM; Direct3D-uyumlu ekran kartı; 240MB hard disk alanı; joystick ve/veya rudder pedalları **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial/Null Modem; Modem(28.8);IPX;TCP/IP; Maksimum 8 oyuncu; Ücretsiz Internet'te oynama şansı (ama HEAT ve Mplayer'da listede olmasına rağmen hala oyun desteklenmiyor).

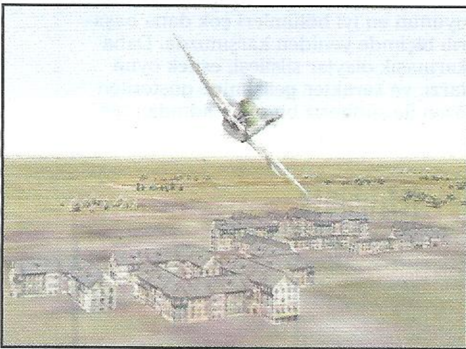
Sıradışı oynanışı ve muhteşem sunumu, *European Air War*'u, II. Dünya Savaşı simülasyonlarının lideri haline getiriyor.

İkinci Dünya Savaşı dönemini yeniden yaşamaya can atan uçuş simülasyonu hayranları için, geçtiğimiz birkaç yıl, sanki bilinmeyen bir suçtan ötürü ceza çekiyorlarmış gibi geçti. Jet uçaklarına kendini adayanlar, neredeyse sonsuz sayıda, muhteşem simülasyona boğulurken; İkinci Dünya Savaşı'nın it dalaşlarının kıran kırana mücadelesine gönlünü kaptıranlar, neredeyse yok denecek kadar az sayıda döneme ait oyun gördüler; o kadar azdı ki, sanki, tasarımcıların hepsi, bu tarz oyunlardan tamamen vazgeçmişlerdi.

Ama kıtlık artık sona erdi: Bir aydan kısa bir sürede üç tane yeni İkinci Dünya Savaşı uçuş simülasyonu dükkan raflarına düştü ve grubun lideri de tabii ki, MicroProse's *European Air War*. Aslında, *EAW*'u şampiyon ilan ederken biraz haddimi aşıyorum. Oyunun iki ayrı rakibi olan Jane's *WWII Fighters* ve *Microsoft's Combat Flight Simulator*'a şöyle gelişigüzel bir göz atarak, karar verdim. Ama, bu simülasyonlar ne kadar iyi olursa olsunlar, yine de *EAW*'u, uçuş simülasyonları arşivinize katmak isteyeceksiniz. Benzersiz uçakları ve görev modelleri, sıradışı uçuş fiziği ve çok sayıdaki seçenekleri, oyunu tam ağzınıza layık bir hale getiriyor.



***EAW*'un en yüksek çözünürlüğü sadece 640x480 olmasına karşın, grafikler, özellikle Direct3D'de ya da "Glide" modundayken, kuşkularınızın yersiz olduğunu gösteriyor.**



***European Air War* arazisinde, gerçek üç boyutlu ağaçlar ve binalar bulunuyor. Arazi, sanki oradaymışsınız hissini yaratıyor; özellikle *Combat Flight Simulator*'ın dümdüz, duvar resmi gibi arazisiyle karşılaştırınca.**

EAW'un en etkileyici yönü, şüphesiz, sahip olduğu sürüyle uçak. Her türlü klasik çeşitleri içeren, yirmi avcı uçağı ve avcı-bombardıman uçağı modellenmiş: Beş Messerschmit 109s ve 110s, iki Focke-Wolf 190s, iki P-51, iki P-47, iki P-38, üç Spitfighter ve iki Typhoon, tabii ki, vazgeçilmez Hawker Hurricane Mk 1'i ve fena çakan Tempest Mk V'i saymaya bile gerek duymadım. Burada olmayan tek avcı uçağı ise Me-163 Komet. Her İkinci Dünya Savaşı hastasının bildiği gibi, ölüm kusan bu uçağı sadece bir tehdit unsuru olarak tanımlamak büyük bir gaflet olur.

Uçuş fiziği, Bf109'un güçlü tork etkisinden ve Fw 190A-89'un inanılmaz dönüş yeteneğinden, Spitfire'ların karbüratör hissine ve Hurricane'lerin negatif-G durumlarında kesilmesine kadar, tüm uçaklar için hassas biçimde ayrı ayrı modellenmiş. Elbette oyuna yeni başlayanlar "stalls (aniden duruvermek)", "blackouts (göz kararması)" ve "redouts (görüşün bulanıklaşması)" gibi ayarları kapatmayı tercih edeceklerdir; ama acemi olsanız bile, oyunun daha gerçekçi olabilmesi için bütün ayarları açarak uçmak için elinizden geleni yapın. Bir kere bu şekilde birini gebertip, eve sapa sağlam döndünüz mü, asla daha basit bir uçuş dinamiğine, ne geri dönmek isteyecek ne de ihtiyaç duyacaksınız. Her nefis savaş simülasyonunda olduğu gibi, *EAW*'da sizi uzun süredir özlemini çektiğiniz görevlerin kollarına bırakıyor: 1940, 1943 ve 1944 yıllarında İngiliz ya da Alman pilotu olarak, 1943 ve 1944 yıllarında Amerikan pilotu olarak uçabiliyorsunuz. Görev tipleri, avcı uçaklarını silip süpürme, bombardıman uçaklarının yolunu kesmek, bombardıman uçaklarına eskortluk etmek ve kara saldırılarından oluşuyor. Ama bazen de, düşmanların sürpriz saldırılarını püskürtmek için, barakalarınızdan aniden fırlamalısınız. Daha fazla aksiyon için, havada fazla yaygara kopartmadan, "Single Mission" tertiplemek ve çıktığınız tekli göreve dayanarak "Quick Start" sortiler düzenlemenize yarayan seçenekler bulunuyor.

EAW birkaç şeyi ihmal etme gafletinde bulunmuş: Silah kamerası yok, trim ayarı yapmanın bir yolu yok(ki bu uzun uçuşlarda çok önemli), açıklama yok, harita "zoom'u" yok, hiç bir grafiğin çözünürlüğü 640x480'i geçmiyor(ama yine de harika görünüyor). Bunlar küçük yakınmalar; ama gerçek bir soru işareti var ki, o da "single-player" modundaki yapay zeka yönetimindeki pilotta gizli. Aslında, yapay zeka özellikle en zor seviyeye ayarladığınız zaman, düşman uçakları için çok iyi; esas problem kanat kuvvetlerinizin davranış biçiminde. Üsse zaman zaman geri dönüp



***European Air War*'da tam sekiz ayrı görev var. Seçebileceğiniz uçak tipleri ve görev tipleri savaş ilerledikçe değişiyor.**

de yalnızca kendi kendinize birkaç kişiyi hakladığınızı görünce, "O zaman bizim kafadarlar orada ne yapıyordu?" diye merak etmeden geçemiyorsunuz; onların neler yaptığını kontrol etmek istediğinizde ise, düşman uçaklarıyla karşılaşmadan önce yakıt tanklarını düşürmeyi unutmak gibi korkunç hatalar yaptıklarını görüp dehşete düşüyorsunuz. Şanslısınız ki, en azından sizin önerilerinizi dinleyerek yakıt tanklarını bırakıp size yardıma geliyorlar ya da hedeflerinize saldırıyorlar.

European Air War, birinci sınıf bir simülasyondan bekleyebileceğiniz, tüm "multi-player" modu seçeneklerini (modemle, seri, LAN ya da Internet v.b. bağlantılar), size tüm ihtişamıyla sunuyor. Ama uygulamaya gelince, bu multi-player modları bekleneni veremiyor. Modem-modem bağlantılı oyunlar en sorunlu olanları; çünkü bağlantı görevin tam sonunda ya da "chat" ekranından çıkıp da zorluk ayarlarını değiştirmeye kalktığınızda aniden kopuyor. Ancak tüm multi-player görevleri aynı karın ağrısını yaratıyor. Multi-player görevlerinde zamanı hızlandıramıyor ya da bir sonraki mücadeleye geçemiyorsunuz; bu, eğer düşmanınız bir insansa anlaşılabilir bir durum, ama ortak sürdürülen görevlerde, yalnızca yapay zeka tarafından kontrol edilen düşmanlarla yüz yüze gelince çok saçma oluyor. Görevin başlangıcında düşmanların size ne kadar yakınlıkta olması gerektiğini ayarlama seçeneği, savaşa daha uzun zaman, savaş bölgesine gitmek için de daha kısa zaman harcamayı garanti ediyor.

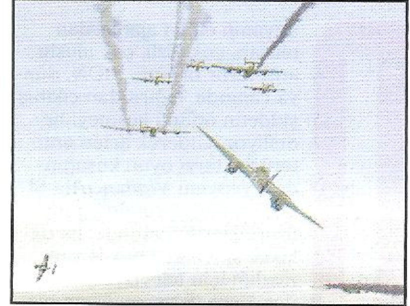
Manual kontrolde asıl görevinizi hallettikten sonra önünüze çıkan düşman uçaklarının işini bitirebiliyor olsanız da, multi-player modunda, bu şansınızı kaybediyorsunuz; çünkü program, keyfi olarak görevi sona erdirebiliyor.

Mesela, bir arkadaşımla birlikte, bir erzak trenini yok ettikten sonra, etraftaki eşkıyaları darmaduman etmeye kalkıştık, ama daha onlara ulaşamadan görev sona erdi.



MicroProse *EAW*'nin tek bir görevde 256 uçağa kadar destekleyebileceğini söylüyor. Ama dehşet dolu gerçek bir savaş yaratabilmek için, bu kadar uçağa gerek yok. Hele, ağır uçaksavar ateşi altındayken ve düşman uçakları bu kadar hızla yaklaşıyorken.

Uzaktan oynarken, dost *EAW* pilotlarını bulmak da sinir bozucu olabilir. Multiplayer menüsü, Mplayer ya da HEAT'de oynama seçenekleri sunuyor. Ancak iki servis sunucusu da oyun listede çıkalı bir ay geçmesine karşın oyunu hala desteklemiyor. Microsoft ise *EAW*'a, Internet Gaming Zone'da kucak açtı; ama görülüyor ki, çok az *EAW* sahibi, Microprose oyununu oynamak için Microsoft sayfasına gidiyor. Bu sayfadaki, *EAW* bölümünde 20 oyuncudan fazlasını asla görmedim. EAW'nin Internetteki sorunlu performansı, Mplayer'a ya da HEAT'e ulaştığı zaman da hoş bir tecrübe yaşatmayacağı izlenimini veriyor: Oyun devamlı olarak hem Zone'da hem de kafa-kafaya oyunlarda çöküyor ve uçağın yoldan çıkması kabuslar dizisinin başlamasına neden oluyor.



Belki de gerçekçi değil, ama oyundan bütünüyle keyif almak istiyorsanız, "kokpit" görüntüsünü kullanmadan uçmaya çalışın.

Bu multi-player kusurları, insanı hayal kırıklığına uğratıyor, ama neyse ki, piyasaya sürülmesi kaçınılmaz olan bir patch'e kadar, single-player modlarında oyuncuları tatmin edecek kadar heyecan ve eğlence var. Şüphesiz, *European Air War*, sizi uzunca bir süre oyalayacak nefis bir İkinci Dünya Savaşı hava simülasyonu. Umarım, yeni nesil İkinci Dünya Savaşı uçuş simülasyonları için çok uzun süre beklemek zorunda kalmayız. Ama bekleyecek olsak bile, elimizde en azından, bizi idare edecek mükemmel bir oyun var.

Oyunda başka neler olabilirdi?

European Air War'un "Single Mission" yapısında, herşey çok uygun olmasına karşın, tüm uçuş simülasyonu hastalarının bayıldığı, özel tarihi görevler ya da "ya olaylar farklı gelişseydi?" tipinde görevler bulunmuyor. MicroProse, ileri bir tarihte yeni ek görevler piyasaya sürmeli mi? İşte size, *EAW* serüvenine, daha ilginç ve zorlu yeni ilave önerileri.

Birinci Müttefik Görevi: Ploesti Redux
Ploesti ismi, her ne kadar, 1 Nisan 1943 tarihinde, B-24 Liberator'larla gerçekleştirilen, 55 ABD Hava Kuvvetleri bombardıman uçağına ve yaklaşık 450 insanın ya ölmesine ya da kaybolmasına mal olan talihsiz saldırıyı anımsatıyor. Bundan sonra da Romen petrol sahalarına saldırılar devam etti. Bu senaryo, 1944 yılında gerçekleşen 46 P-38'in 1000librelik bombalarla Ploesti'ye yaptığı saldırıyı temel alıyor; bunların yarısı daha bombalarını bırakmadan, düşman avcı uçakları tarafından düşürülmüştü. Acaba siz hedefi vurup, tek parça halinde eve dönebilecek misiniz?

İkinci Müttefik Görevi: Six a Day Keeps the Jerries at Bay
6 Ağustos 1944 'te, Binbaşı George Preddy, bir günde tam altı uçağı düşüren Avrupa'daki tek pilot oldu. (William Shomo'da, 1945'de Pacific sahnesinde aynı hüneri sergilemişti). Preddy'nin P-51'i altı Me-109'un hakkından gelmişti. Ama bu inanılmaz başarıda, onun müthiş yeteneği ve keskin nişancılığı rol oynuyordu. Neden bu başarısını, yetenekli PC pilotları üzerinde tekrarlamak istemesin.

İlk İtilaf Görevi: Flight of the Crazed Dove
Rudolf Hess, başarılı bir pilottu ve Herman Goering'den sonra Adolf Hitler'in sıradaki ikinci varisiydi. Hess, Almanya, SSCB'ni işgal etmeden önce İngiltere'yle barış yapmaya niyetlenmişti. Modifiye bir Me-110'la, İngiliz Kanalı'nı aşmaya ve (Everest Tepesi'nin üzerinden ilk olarak uçarak geçen) Duke Hamilton'ın İskoç topraklarına paraşütle iniş yapmak istedi. Bir Spitfire'ın onu kovalaması ve kötü hava koşulları sonucu, Hess hedefine ulaştı ama yakalanıp, savaşın sonuna dek hapiste yatmak pahasına. Tıpkı Hess gibi, siz de kısıtlı mermilerle (ki Hess'in hiç yoktu) uçabilir ve yolda birden fazla serseriyle karşı karşıya gelebilirsiniz.

İkinci İtilaf Görevi: A Fighter in the Dike
16 Mayıs 1943 tarihinde, özel tasarlanmış "sıçrayan bombalarla" yüklü, 19 İngiliz Lancaster, şimdi "Dambuster" olarak ünlenen baskını düzenlemeye kalkıştılar. Bu saldırı sonucu Moehne barajı yıkıldı ve West Ruhr vadilerini sel bastı. Sonuç: Sel baskınında 100' den fazla fabrika ve 25 köprü harap oldu (diğer 20 köprü de ciddi biçimde hasar gördü), çok fazla sayıda çitlik hayvanı ve yaklaşık 1300 insan hayatını kaybetti. Bir Alman pilotu olarak, bu saldırıyı engellemek için sizi zor durumda bırakacak, aşırı alçak irtifa uçuşları gerçekleştirebilirsiniz.

PC GAMER — SON KARAR

89%

ARTILAR: Çok fazla uçak ve görev; üstün uçuş yetenekleri; şahane arayüz; tonla seçenek.

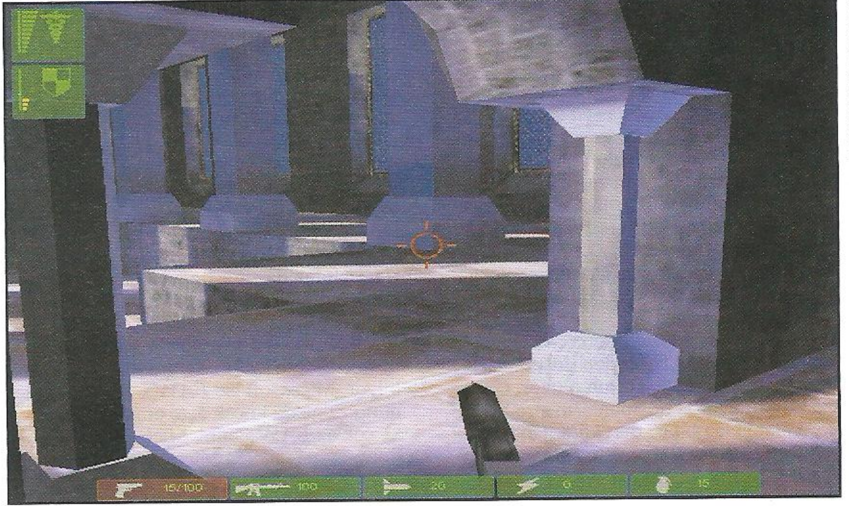
EKSİLER: Multi-player desteğinin biraz daha geliştirilmeye ihtiyacı var; bazı seçenek ve özelliklerden mahrum.

SONUÇ: Başka bir İkinci Dünya Savaşı oyunu almak istiyorsanız bile bu oyunu alın; çok iyi.

Vigilance

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Segasoft **YAYINCI:** Segasoft, (888) SEGASOFT, *www.segasoft.com* **GEREKENLER:** Win95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133 (bunu destekleyen bir 3D kart ile)/Pentium 166 (yalnızca yazılımı); 32MB RAM; 500MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** 3Dfxtabanlı 3D kart; Pentium II; 64MB RAM; Ultra-33 veya Ultra SCSI hard disk **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** TCP/IP; LAN; Maksimum 16 oyuncu

Aptalca bir kodlama ve her yeri sarmış buglar olmasaydı Sin ile Rainbow Six'in karışımı daha zevkli bir oyun olabilirdi.



Nefis ışıklandırma ve gerçekçi çevre grafikleri, *Vigilance*'i son derece çekiciymiş gibi gösteriyor.

Dünyanın en iyi ajanlardan oluşan, çok gizli, çok uluslu anti-terör örgütü, SION, dünya çapında, çığırından çıkmış şiddetin önünü kesmeyi hedefliyor. Giderek artan antiterörist tarzı oyun kuşağındaki yepyeni *Vigilance*'da SION'un tüm sorumluluğunu üzerinize alıyorsunuz. İlk bakışta, sinemada pek iş yapmadığı için televizyona satılmış, gece yarısı oynayan bir macera filmi gibi geliyor; hani şu asıl konunun, patlamalarla ve silahlarla ikinci plana atıldığı filmlerden. Dolayısıyla, bu tam mükemmel bir aksiyon oyunu tuzağı. Oynamaya başladığınızda, *Vigilance*'ın iyi bir shooter olmadığını hemen anlayacaksınız.

Koyun sürüsü gibi bir sürü ajanın içinden birini seçiyorsunuz. Tabii, her biri kendi özel yeteneklerini sergiliyor; bazıları diğerlerine göre daha fazla hasar görüyor, bazıları her silahla "sniper" moduna geçiyor (ajanların çoğu, sadece "sniper rifle" ile "sniper" moduna geçiyor), diğerleri ise belirli silahlarla daha çok zarar verebiliyorlar.

Oyunun arayüzü tıpkı *Quake* gibi. Başlıca farklılıkları, third-person görüş açısında başarısız olması, ayrıca silahların ve sahip olduğunuz eşyaların kontrolünün iyi sağlanamaması. Yapılacak doğru iş, "first-person" moduna ayarlamak; zira, third-person'da nişan almak ve manevra yapmak çok zor.

Dürbünlü tüfek, fark edilmeden hedefe nişan alıp vurmanızı sağlıyor.

Silahları ve sahip olduğunuz eşyayı kontrol etmek için aynı arayüzü kullanıyorsunuz. En fazla on tane nesne taşımanıza izin veriliyor ve canınızın istediği gibi sahip olduklarınızı yeniden düzenleyebiliyorsunuz. Hiç de yabancı olmadığınız ani saldırı tüfekleri, tabancaları, el bombaları ve roketatarlardan, "railgun" ve "sonic lance" gibi bilim-kurgu silahlarına kadar kullanabileceğiniz yirmi kadar silah bulunuyor. Aynı zamanda, envanterinizdeki çok-gizli veri CD'lerini ve tabii ki key card'ları kurcalamak zorundasınız.

Terörist olgusu ve farklı yeteneklere sahip ajanların varlığı, oyunu, *Rainbow Six*'le karşılaştırılabilir hale getiriyor. Ama oyun esnasında, Sin gibi alışılmış shooter oyunlarla daha fazla benzerlikler taşıyor. İlerledikçe, silahlar, zırhlar, sağlık paketleri alıyorsunuz ve oyun level'ları, her ne kadar görsel açıdan çok gerçekçi ortamlar olsa da, hiç de gerçekçi olmayan bir biçimde standart bir "first-person shooter" oyununun labirentsi özelliklerini taşıyor. Tüm düşmanlarınız baştan sona ha bire insan ve hepsi de bu sene, aksiyon tarzı oyunlarda moda olan kendi özelliklerine göre hasar görme özelliğini taşıyorlar.

Vigilance, hard diskinizde 500 megabyte'lık koskoca bir alan istiyor; ancak, bunun çoğunu RAM'de tutmuyor, bu yüzden, kullanıcılar 400MB'lık "swap" dosyasıyla uğraşmak zorunda kalıyor. Kaldı ki, 64MB'la bile, oynarken, oyun defalarca donup kalıyor ve hard disk taranıyor. Oyun donduğu esnada ise mouse ve klavye girişi hala kabul ediliyor, bu yüzden ekran yeniden eski haline geldiğinde genellikle hiç ummadığınız bir noktada ve gelişigüzel bir yönde kendinizi buluyorsunuz. Yönünüzü yeniden bulmak istediğinizde ise genellikle ölüyorsunuz. Daha da beteri, herhangi bir level içerisinde kayıt edemiyorsunuz. Bu affedilemez bir ihmalkarlık; haritalar çok büyük ve level'lar çok uzun; diyelim ki bu donma probleminden kurtuldunuz, geride hala uğraşmak zorunda olduğunuz kötü çocuklar var. Bir görevin tam sonuna yaklaşmışken gebertilmek çıldırtıcı bir olay.

Sürüyle ufak tefek "bug" var: Çok hızlı geçen doku, birini vurduktan sonra kanın havada asılı kalması gibi. Tüm bunlar bana, birçok oyun gibi *Vigilance*'ın da tamamlanamadan piyasaya sürüldüğü hissini verdi. Oyun tasarımcısının, "istediğiniz yerde kaydedin" özelliği ekleyecek ve oynayıştaki pürüzleri giderecek bir "patch" piyasaya sürmeye karar vermesi hiç de garip değil. Bu arada, yine de oyunu satın alınmayı hak etmiyor. *Vigilance*'a biraz oyun testleri uygulanması ve çok fazla düzeltme yapılması gerekiyor, ama oyun olduğu gibi kalırsa, peş para etmez.

PC GAMER SON KARAR

45%

ARTILAR: İyi bir anafikir; sürüyle silah ve zevkli bir oynayış.

EKSİLER: Level ortasında kayıt edemediğiniz için mahvolan oyun; kötü kodlama; ve sürüyle "bug".

SONUÇ: Eğer Segasoft bu oyunu gerçekten tamamlarsa, görülmeye değer.

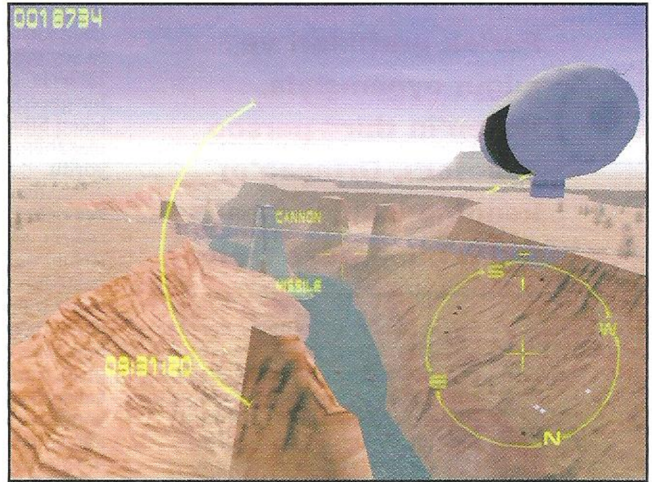
Barrage

TÜRÜ: Arcade **ÜRETİCİ:** Mango Grits **YAYINCI:** Activision, (310) 255-2000, *www.activision.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 32MB RAM; Direct3D hızlandırıcı kart **ÖNERİLEN:** Pentium 233; 3Dfx Voodoo Grafik veya Voodoo 2 tabanlı hızlandırıcı kart; bunları destekleyen ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem: 28.8; IPX; TCP/IP; Maksimum 8 oyuncu

Barrage çok güzel grafiklerine ve hoş patlama sahnelerine sahip olmasına karşın, yine de satın almaya değecek kadar nitelikli değil.

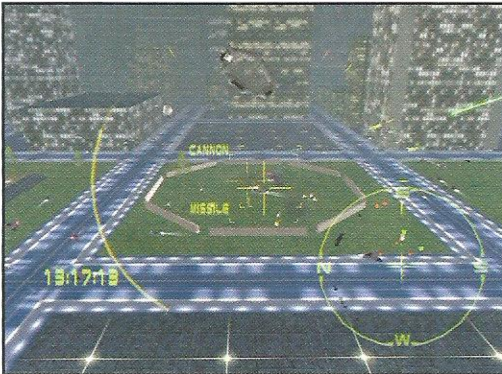
İlk defa, Silicon Graphics workstation'da çalışan bir uçuş simülasyonu gördüğümde şaşkına dönmüştüm. Programa ilgili olarak, hiçbir zaman sonu gelmeyecekmiş gibi gözüken uzak manzaralarından, görkemli doku çalışmasına ve kusursuz ışık efektlerine kadar herşey harikaydı. İşte bu tam da oynamak istediğim oyundu. Son zamanlarda, etrafta 3D ile hızlandırılmış "etrafta dolaş ve ateş et" tipindeki oyunlar olmasına karşın, hiçbiri SGI ekibinin, müthiş göz ziyafetinin tadını veremiyordu. Ama şimdiye dek. Mango Grits'teki çocuklar gerçekten kendi 3D donanımlarını iyi tanıyorlar ve şimdiye kadar çıkan en harika savaş oyununu piyasaya sürdüler. Ama zalim kadere bakın ki, oyunun oynanabilirliği, muhteşem grafiklerinin yakaladığı kaliteye ulaşamıyor.

Barrage'da sanki herhangi bir neden için bir şeyleri öldüren paralı-asker bir pilotu canlandırıyorsunuz. Bu şekilde akılda kalan öykü, oyunun açılış ekranında kendini gösteriyor. Bu da, PC oyunları tarihinde olabilecek en kötü tiyatro temsili. Bazen yapmacık davranışlar işe yarasa da (*Sin*, buna iyi bir örnek), bu sınırları çok aşıyor; hatta huzursuz edici bir hal alıyor. Tiyatroculuğu bir kenara bıraktıktan sonra, ilk görevi halletmeye hazır hale geliyorsunuz: Çok güzel modellenmiş bozkırların üzerinde, hızlı ve kirli bir bombalama görevi. Haritaların çoğunda, amacınız; nereden geldiği belirsiz, "baby" demekten haz duyan kirli bir ses, size yararlı ipuçları verirken, etrafta uçmak ve nükleer silah parçaları ya da enerji jeneratörü gibi belirli nesneleri toplamak. Yeterli sayıda nesneye tosladığınız zaman diğer bölüme geçiyorsunuz. Kafasız arcade-stili shooter oyunları camiasında, eğer eğlenceli olsaydı, bu cılız hikaye ve oynayış kabul görebilirdi. Ne var ki, *Barrage*, neyin ne olduğu belli olmayan level'larıyla ve çok sıradan bir oyun tarzıyla asla bu alanda da başarılı olamadı.



Coyote Kanyonu'nda, bir şelalenin içinden, ne olduğu belli olmayan, zayıf silahlarla donatılmış kötü çocuklarla dolu yeraltı mağara kompleksine dalıyorsunuz. Bense, dışarıda takılarak, manzaranın tadını çıkarıyorum.

Barrage az sayıda, yani beş bölümden oluşuyor ve buna ek olarak, hepsiyle aynı anda çarpıştığınız turnuva modunda oynuyorsunuz. Birinci ve ikinci level'lar tatmin edici olsa da, oyun yine de beş para etmiyor. *Barrage*'ın sahip olduğu tek şey, çılgın ve zaman zaman da kafa karıştıran sürati. Devamlı, güçlü düşmanlarınız sürüler halinde etrafınızda dolaşıyor ve füze üstüne füze fırlatıyorlar. Ancak, sınırsız lazer ateşiniz ve füzelerinizin yanında, önemsiz bir mücadele örneği sergiliyorlar. Dolayısıyla tetiğe devamlı gelişigüzel basmak, kaynaklarınızı tüketmiyor. Görsel yenilmezlik de sahip olduklarınızdan bir başkası; eğer enerjiniz biterse, yere inmek zorunda kalıyor ve gücünüzü yeniden kazanmayı bekliyorsunuz. Sonra yeniden işe koyuluyorsunuz. Korkulabilecek tek unsur, sürekli tik-taklayan saat. Her çarpışmadan sonra, zamanınızdan birkaç saniye yitiriyorsunuz.



Geleceğin Chicago'su sahnesinde, oyun, yok edilmeyi bekleyen masum bir kalabalıkla kaplı _G-Police_ benzeri bir şehir meydanında, "kedi-fare" fare oyununa dönüşüyor.

Kötü bir haber de kontrol şemasıyla ilgili: Seçenekler ekranı, kontrol konfigürasyonu adı altında çok sayıda seçenek sunsa da, uçağın kontrolünü sağlamak göründüğü kadar kolay değil. Uçuş modeli başarısız biçimde *Descent* temel alınarak hazırlanmış; ileri gitmek için gazı sürekli basılı tutmak yeterli. Havada kalmak ise oldukça kolay. Ne var ki, düşmanlarınızı haklamayı ve cezalandırmayı güç kılarcasına, ne burnunuzu tepeye ya da aşağıya doğru yönlendirebiliyor ne "loop" atabiliyor ne de "barrel roll" yapabiliyorsunuz. Birinci nesil bir Voodoo kartıyla hareketler biraz teklese de, hızlı bir sistemle ve Voodoo2 ya da Riva TNT ile nefis bir göz ziyafeti çekebilirsiniz. Birinci sınıf doku çalışmalarına ve yayılarak genişleyen nefis çevre grafiklerine gelince; Mango Grits gerçekten işi biliyor. Oyunda, *Descent* benzeri dönüşler yapılıyor ve birbirine bağlı tüneller içerisinde dolaşılıyor olsa da, dış mekandaki uzak manzara grafikleri en etkileyici olanları. Geleceğin Chicago'sunu yansıtan sahne seti, grafiksel açıdan gerçekten müthiş; hatta Pysgnosis'in *G-Police* çalışmasını bile mahcup edecek düzeyde.

Ama yine de, bu, bayağı bir güzellik; *Barrage*'ın keyifsiz oynanış biçimi ve tartışmalı uzunluğu, onu tavsiye edilmesi güç bir hale getiriyor. Eğer, yeni 3D donanımınızın gücünü görmek istiyorsanız doğru yere geldiniz; ancak, grafiklere gözünüz alıştıktan sonra, oyundan, daha başka kayda değer bir şeyler beklemeyin.

PC GAMER SON KARAR

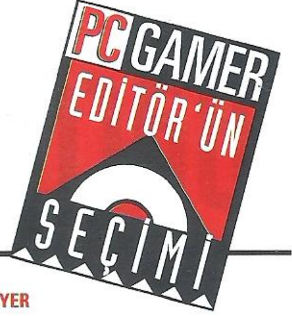
34%

ARTILAR: İşi bildiği anlaşılan gençler tarafından hazırlanan şeker gibi grafikler.

EKSİLER: Kontroller çok anlamsız; kötü oyunculuk; level'lar çok kısa.

SONUÇ: *Barrage*'ın grafikleri nefis olmasına rağmen, oynayış grafiklerin yanına bile uğramamış.

Heretic II



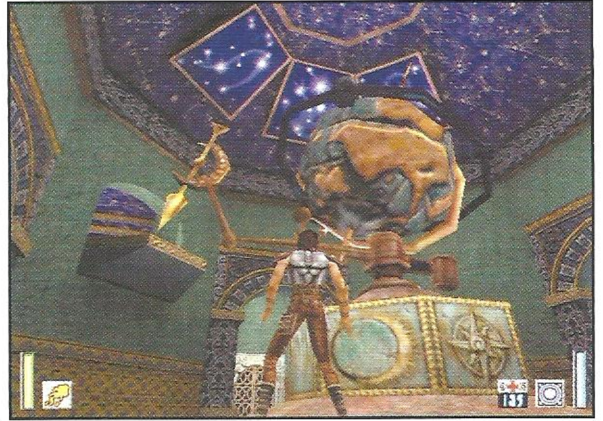
TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Raven Software **YAYINCI:** Activision, (310) 255 2050, *www.activision.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 32MB RAM **ÖNERİLEN:** Pentium 233; 64MB RAM; OpenGL-Open GL-compliant 3D hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKELERİ:** IPX; TCP/IP; Maksimum 16 oyuncu (dördü sadece ortak oyun için)

Parlak grafikleri ve çılgın oynanışıyla, Raven'in third-person shooter'ı, Ortaçağ'ın kendine özgü atmosferini günümüze taşıyor.

Ne zaman id Software yeni bir 3D motoru yapsa, Raven Software'in bununla vurdu kırdılı bir aksiyon oyunu yapacağından emin olabilirsiniz. *Doom*'un şeytani koridorları, *Hexen* ve *Heretic* dünyasındaki Ortaçağ kabuslarına dönüşmüştü. Geliştirilen *Quake* motoru, *Hexen II* için kullanılmıştı. Şimdi de, iyice rafine edilmiş *Quake II* motoru, *Heretic II*'nin son derece inandırıcı dünyasında, tüm yeteneklerini sergilemek üzere.

Heretic II'nin haşarı kahramanı Corvus'un başından çok şey geçti. Corvus, Yılan Süvarisi D'Sparil'i yendikten sonra, "Outer Worlds" olarak bilinen, kaosun hakim olduğu bir diyara sürgüne gönderildi. Yıllarca bu iblislerle dolu diyarda amaçsız biçimde aylak aylak dolaştıktan sonra, ölümlüler dünyasına yeniden dönmek için bir geçit keşfetti. Birkaç kötü şey yaşadıktan ve Elf'lerle geçirilen kötü bir gecedensonra memleketi SilverSpring'e ulaşabilmek için can atıyordu.

Ama Corvus, bir kez daha, kudurmuş farelerin ve kasaba sakinlerinin ona saldırmaya başladığı, harab olmuş halde bulduğu memleketine ayak basar basmaz yine başı belaya girdi. Sanki, bir şeyler, kardeşlerinin başına amansız bir hastalık salmış ve herkes çıldırmıştı. Corvus ise, şimdi, kendine de bulaşan bu hastalığa, çare bulmak için kasabadan ayrılıp, mücadele etmek zorunda.



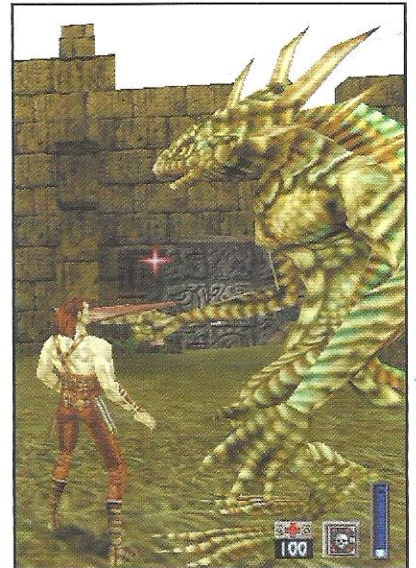
Corvus, sözcüklerden kafası karışmış şekilde, Bethesda'nın *Redguard*'ındaki astronomi odasına nasıl girdiğini düşünüyor. Çok garip.

Hexen II'nin görünüşü ve yaşattığı his, biraz orijinal *Quake*'i hatırlatıyor. Raven, bu oyunu, yeteri kadar ekstra özellik ve karmaşık teknolojiyle, tipik *Quake II* kalıbından sıyrılmış biçimde sunuyor. Raven'in önceki oyunlarından ayıran en dikkat çekici farkı, oyunun, tamamen "third-person" perspektifinden oynanması. Bu oyun bayağı bir *Tomb Raider* taklidi değil, aksine, aksiyon çok daha hızlı, karakter oyuncuyla son derece uyum içinde ve Corvus, Eidos'un havalı maskotunu yüz kere katlar.

Ayrıca, *Tomb Raider*'dan farklı olarak, oyunun yalnızca etrafa tırmanıp araştırmaya odaklandığı, dövüşün ise ikinci plana atıldığı tenha bir "adventure" değil. *Heretic II*, akıllı "targeting" sistemine bağlı olarak, temelde, dövüş üzerine kurulu. Böylece sürüyle, ağzının suyu akan, yoldan çıkmış kasaba sakinine ve ciyaklayarak dolanan mitolojik canavar kuşlara ateş edip, haklayabiliyorsunuz. Kamera sistemi de hayranlık uyandırıcı biçimde programlanmış; görüntüyü pürüzsüz biçimde tam aksiyonun üstünde tutuyor. Corvus'la ilgili bir şey daha söylemek gerekirse, Corvus,



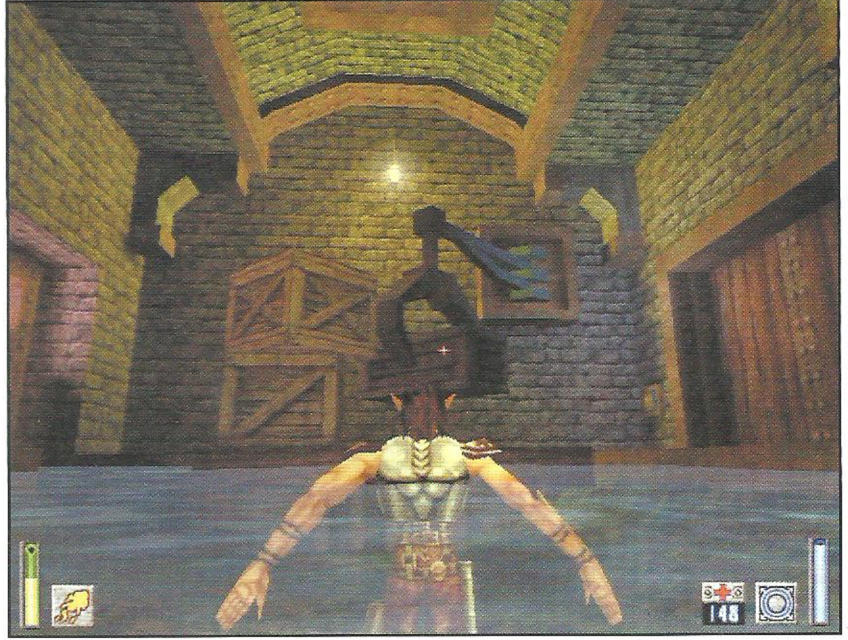
Corvus, yoğun iş temposu içinde, düşman kalesinin girişinin iki yanında bulunan ejderha heykellerine hayranlıkla bakarak birkaç saniye harcıyor. *Heretic II*'nin manzarası, diğer 3D shooter'lar kadar iç karartıcı değil.



Hey, n'aber ahbap? Bu iguana dostumuzun boş muhabbete karnı tok galiba. O sizin taze etinizle ve sevimli benekli kulaklarınızla bir ziyafet çekmek istiyor.



Heretic II'deki kanatlı canavarlar son derece ölümcül olabilir, başarılı bir darbeyle kafanızı koparabilirler.



Memleketinin lağımın derinliklerine doğru yüzdükten sonra, Corvus büyük bir ambarın içinde suyun yüzeyine çıkıyor.

diğer tüm kahramanları mahcup edecek düzeyde zıplama yeteneğine sahip; uçurumların üzerine ve kaya mostralarının üzerine inanılmaz sıçrayışlar gerçekleştiriyor. Hevesli elemanınızı donatırsanız kendinizi daha da ileri fırlatabilirsiniz. Corvus lise çağlarında, kesin, bir sırıkla atlama şampiyonuydu.

Neyse ki, sıçrama problemleri, *Tomb Raider*'daki gibi fenalık geçirten, piksel hassasiyeti gerektirmiyor. Sadece, bir ya da iki zor atlayış için antrenmana ihtiyacınız olabilir. Hızlı taklalar ve ileri doğru yuvarlanma hareketi, düğmeye iki dokunuşla ya da aynı tuşa iki kere hızla basınca başarılabilir. Koşma ve sıçramanın yanı sıra, halatlara tırmanabilir ve havalı fizik hareketleri sergileyebilirsiniz; mesela ipe tutunurken, saldırı tuşuna basmak, ileri geri sallanmanıza ve sıçrayışınızın en yüksek noktasında fırlamanıza neden olacaktır.

Heretic II de, kendi öncülleri gibi, halihazırda mermiler bulunmuyor; sistem "mana" adlı sihirli bir nesneden yapılmış. Hem saldırı hem de defans manası bulunuyor. Combo manası ile daha seyre değer bir yöntemle millete dersini verebilirsiniz. Eğer etrafta, keyfinize uygun yeteri kadar mana bulamıyorsanız, bir "Shrine" bulun (oyun boyunca gizlenmiş, mana süperşarjını sağlayacak parlayan sütun tabanları).

Hayır, bu "*Quickening*" değil . Sadece, Mana Shrine' daki mavi ve yeşil şeylerle şarj oluyorsunuz.

Oyun ilerledikçe ve olaylar meydana çıkmaya başlayınca, Corvus görevlerini günlüğüne kaydetmeye başlıyor. Tüm bulmacalar ve maceralar öyküyle bağlantılı. Oyunda, anlamsız yere anahtar aramak yok. Oyun, Corvus'un NPC'lerle yaptığı zekice muhabbetler ve büyük patronlarla yaptığı sıradan konuşmalar esnasında beliren ara ekranlarla bezenmiş ve oldukça oturaklı. Bazı diyaloglar ise biraz zorlama (düşmanların çoğu "tık nefes programcı sendromu"nu yaşıyor) ama Raven bu çabası için tam puan aymayı almayı hak etti; bir tuşa bastığınızda ya da herhangi bir hedefe ulaştığınızda, genellikle hızlı ve kirli bir ara ekran neler olduğunu gösteriyor.

Görsel açıdan, *Heretic II* şimdiye kadar çıkan *Quake* tabanlı oyunların en iyilerinden biri. 16-bitlik renk paleti, görmeye alıştığımız iç karartıcı kahverengi ve gri renkleri ortadan kaldırıyor ve renkli ışıklandırma çok etkin kullanılmış. Görülüyor ki, Raven'deki çocuklar, zamanlarının çoğunu oyunun göz kamaştırıcı özel efektlerine harcamışlar. Corvus'un büyülerinin çoğu dikkate değer, özellikle "powered-up" modlarda.

En hoş efektlerden biri, ışıklı küçük tapınakla karşılaşınca ortaya çıkıyor; iki parlak küre etrafınızda bir çember çiziyor ve yolunuzu aydınlatıyor. Fırtına büyüsü de, tepenizde kırmızı bir bulut yaratarak etraftaki kötü tipleri bir anda mahvediyor. Bunların hepsi harika.

Heretic II ayrıca, "segmented-model" tekniğiyle *Quake II*'nin kısıtlı animasyon sisteminden kendini kurtarmış. Kolayca göze çarpmayan bazı farklılıklar var: Eğri bir yerde durduğu zaman, yeni duruş pozisyonunda dengede durmaya çalışıyor. Bazı farklılıklar ise çok daha bariz; "single-player" modunda ya da DeathMatch'de düşmanlarınızın kollarını ve bacaklarını doğrayabiliyorsunuz, hatta kahramanınız sandıkların üzerine çıkmaya çalışırken parmaklarının büküldüğünü görebiliyorsunuz.

Heretic II, bir "Game-Spy Lite"ı Windows başlangıç menünüze kuruyor, böylelikle Internet oyunlarına hazır hale geliyorsunuz ve dövüşe başlıyorsunuz. Bu kesinlikle denemeye değer; çeşitli büyülü tılsımlarla "Death-Matching" yapmak çok hoş, özellikle onu tavuğa çevirecek bir Morph Ovum büyüsünü kullanmak. Tek sorun, Gamespy'ın *Heretic II*'yi çalıştıran serverları sorgulaması. Bu yüzden, onlarla bağlanıp, onlara karşı oynayamıyorsunuz.

Elbette, *Heretic II* kusursuz değil. Corvus bazen bir duvara yapışıp kalıyor ve bundan kurtulmanın tek yolu "noclipping" kodunu kullanmak ya da level'a yeniden başlamak. Özellikle öldükten sonraki, yükleme süresi, sinir bozucu geçebilir. Ama bu *Sin*'in bitmez tükenmez bekleme süreleri kadar kötü değil. Ve bir de şu, imla hataları. Activision'dan birileri oyun içindeki text'leri kontrol etmeli. Nitekim, bir sürü imla hatası ve gramer uzmanlarını çileden çıkartabilecek birçok utanç verici gaf yakaladım. Bunları bir kenara bırakırsak, oyun göreceli olarak sorunsuz çalışıyor. Oyun sadece, bir ara ekranın sonunda bir defa göçtü; bu da başıma bir daha gelmedi.

Hepsini bir arada düşünürsek, *Heretic II* harika görünüyor; çok iyi oynanıyor ve Raven'in tipik ürünü olan fantezi temalı shooter'lara yeni ve ilginç bir bakış açısı kazandırıyor. Eğer *Heretic* ya da *Hexen* oyunlarının fanatiğiyseniz; veya aksiyon şehvetinizi tatmin edecek bir third-person shooter'a ihtiyacınız varsa, bunu alarak, kesinlikle hata yapmamış olacaksınız. Bravo! Raven, iyi bir iş başarmış.

PC GAMER — SON KARAR

89%

ARTILAR: Yeni ve ilginç oynanış elemanları; süper görsel büyü efektleri.

EKSİLER: Can sıkacak kadar uzun yükleme süreleri; Corvus bazen donup kalıyor; ayrıca oyun düzeni hatalarla dolu.

SONUÇ: *Heretic*'in alışkın olduğumuz dünyasını andıran, harika görünen bir aksiyon oyunu.

Space Bunnies Must Die

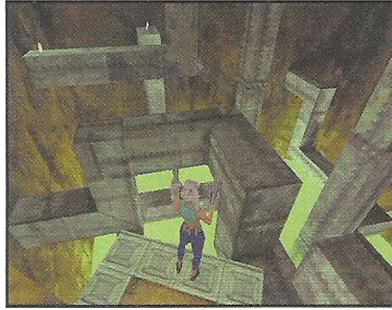
TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Jinx **YAYINCI:** Ripcord Games, (888) 797-5867, *www.spacebunnies.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürcüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 142MB hard disk alanı; Windows-uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200; 64MB RAM; Direct3D uyumlu 3D ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok. Bunu arkadaşlarınıza yapamazsınız.

Allison Huxter'a özel not: Sen Lara Croft değilsin ve senin sanal vücudun, bu kalitesiz *Tomb Raider* taklidini sattıramaz.

Bu oyun aslında iyi olabilirdi. Doğru yapılsaydı bu üçüncü şahıs görüşlü, Amerikan taşra halkına atıfta bulunan, hareketli bir ikinci sınıf sinema filmi tarzındaki oyun komik ve eğlenceli de olabilirdi. Ne yazık ki doğru yapılmadı.

Space Bunnies Must Die, aptal sarışın garson Allison Huxter'ı en az kendisi kadar aptal olan kızkardeşi Jocelyn'i kaçıran bir sürü uzaylı tavşanla karşı karşıya getiriyor. Allison zıplamak, dalmak ve on level'ın hepsinde bir tür asayı bulmak için tavşanların dağlardaki gizlenme yerlerini yerle bir etmek zorunda. Herşeyi toparladığındaysa artık Tavşan Kral'la savaşıp kızkardeşini kurtarabilir.

Allison'ı kontrol etmek, *Tomb Raider* oyunlarında Lara Croft'u kontrol etmeye çok benziyor. Koşuyor, yürüyor, atlıyor, dalıyor, yuvarlanıyor, ters taklalar atıyor, hatta dikkat çekici göğüsleri ve taşıdığı bir çift tabancayla Lara'nın sarışın versiyonu gibi görünüyor. Üçüncü şahıs kamera kullanımı, *Tomb Raider*' ınkinden bir nebze daha iyi. Allison ve düşmanlarını ender olarak gözden kaçırıyorsunuz ama dikkat etmeniz gereken birkaç kontrol hatası var. Allison meğilli bir zemini tırmanamıyor ve hiçbir sebep yokken dizüstü çöküyor. Eğimli zeminlerde yavaş olarak yukarı veya aşağı doğru yürüyemiyor ve bazı yerlerde yürümek kenara düşmeden yaklaşmak için tek yol. Bu hata sık sık gereksiz ölümlere sebep oluyor.



Olamaz! Bir başka tam-o-piksele-atla bilmecesi. Öldürün beni; yalvarırım, hemen ölmek istiyorum.

Tavşanların üssünün içlerine doğru ilerlediğiniz zaman farkedeceğiniz ilk şey sıkıcı, tekrar eden dokular. Bütün duvarlar kahverengi kayalardan, tavşan yapımı herşey ise gri tonlarından oluşmuş. Sonsuz tünellerde dolaşırken ve abartılı sayıda konsol tarzı zıplama, eğilme ve "ölümcül-zımbırtıyı-aşabilmek-için-hareketini-iyi-zamanla" bilmecelerini çözmek için debelenirken, etrafınızda dekor adına fazla bir şey yok. Çok fazla ölüyorsunuz ve aptalca kayıt sisteminin size pek faydası olmuyor. İstediğiniz zaman kaydetmek yerine sanki bir konsol oyunu oynuyormuşçasına, ender olan kayıt kristallerini bulmanız gerekiyor.

Aptalca olan bir başka şey de silahlar. Allison aynı silahları oyunun sonuna kadar taşıyor. Normalde taşıdığı cephane zayıf ama değişik türden ve daha güçlü cephaneler bulabiliyor. Maalesef bunların etkileri fazla fark edilmiyor. Her biri tavşanları 2-3 atışta öldürse de bir cephane türünü diğerinden ayırmaya yarayan görsel efektler yetersiz. Silah/eşya listesinin arayüzünün kullanımı ise ancak vergi iade zarfı doldurmak kadar kolay. TAB ve Q tuşlarını yerleri nümerik klavyenizdeki tuşlara karşılık gelen 3'e 3 bölünmüş sayfalarda gezinmek için kullanıyorsunuz.

Müzik için oyunda önemli bir rol oynuyor diyebiliriz. Oyunun içindeki resimler pek kaliteli değil ama 50' lerin bilim kurgularını çağrıştırıyor ve duruma göre etkileşimli olarak tempo değiştiriyor. Oyun ayrıca her Rock'n'Roll çalan radyo istasyonundan dinleyebileceğiniz tarzda müziklerle dolu bir soundtrack CD' si ile birlikte geliyor. Bir şey daha: Allison, düşman tavşanları hipnotize etmek için dans edebiliyor. Gerçekten. Ona ateş ediyor da olsalar tabancalarını kılıfına koyup boogie-woogie yapıyor ve birkaç saniye sonra tavşanlar da dans etmeye başlıyor. Bundan sonra silahlarınızı çekip tavşanları vurmak için birkaç saniyeniz var.

Bu sadece garip değil, tamamen anlamsız da. Tavşanları böyle öldürmek çok kolay olduğundan onları hallettikten sonra çıkıntılardan düşme ve kayıt kristallerini bulma işine geri dönebilirsiniz. Herşeyden öte, yazının ana fikrini benimseyip bu oyundan uzak durabilirsiniz.



Lav, her yer lav. Tonlarca atlama bilmecesi ve yeterliliğin yanından bile geçmeyen kayıt sistemi, bıraktığınız izleri kafayı yiyene kadar takip edeceğiniz anlamına geliyor.

PC GAMER SON KARAR

23%

ARTILAR: Kötü filmlerle dalga geçiyor.

EKSİLER: Sıkıcı mekanlar, sıkıcı silahlar, bezdiren level'lar, kötü kontrol ve aptalca kayıt sistemi sayesinde delirtici bir tecrübe.

SONUÇ: *Space Bunnies* satın alınmamalı. Bize güvenin.

Future Cop L.A.P.D.

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Electronic Arts **YAYINCI:** Electronic Arts, (800) 245-4525, *www.ea.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 150; 32MB RAM; 60MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 233; 64MB RAM; Direct3D-uyumlu hızlandırıcı, Gamepad **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Bölünmüş ekran; Serial/Null Modem; Modem: 28.8; IPX, TCP/IP; Maksimum 2 oyuncu

Electronic Arts'tan, geleceğin dünyasında yaşanan, büyük patlamalarla dolu, zorlu ve sıcak bir alev festivali.

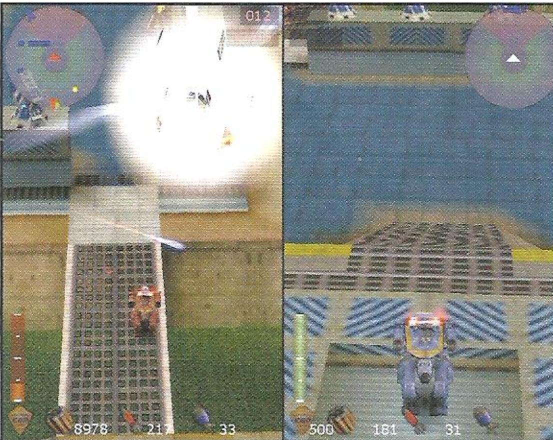
Gelecek. Los Angeles uyuşturucu kaçakçılarının, vahşet saçan mutantların ve yavru fokları öldürüp polislerle dalga geçmeyi seven etkileyici isimli kötü adamların sisli çöplüğüne dönüşmüş. Kanun ve düzeni korumak için L.A.P.D., iki ayaklı, tek başına bir şehri dümdüz edecek kadar cephane taşıyan ve her karşılaştıklarında bu cephaneyi kötü adamların üzerinde kullanmaktan çekinmeyen bir robot geliştirmiş. Ve tabii o şeyi kullanan sizsiniz.

Electronic Arts'ın uzatmalı Strike serisinin (*Desert Strike, Jungle Strike, Urban Strike* ve *Nuclear Strike*) sözde mirasçısı olan *Future Cop*'da herşey hikayeden çok hareket için. Görev tabanlı alev festivalleri oyun boyunca süren havai fişek gösterisi için bir özür niteliğinde ama Strike oyunlarındaki gibi işe yarıyor. PlayStation versiyonunun hemen hemen aynısı olan Future *Cop*, yeni bir şey getirmiyor ama gözlerinizi yuvalarından oynatan görselliği ve dur durak bilmeyen temposu ile bir heyecan fırtınası vaad ediyor. Üçüncü şahıs izometrik perspektiften oynanan oyunda kameralar çok akıllıca kullanılmış: Görüş açınız bir duvarın arkasına girdiğiniz zaman değişse de çoğu zaman aksiyonu kaçırmıyorsunuz. Robotunuz Los Angeles'ın kıyamet sonrası savaş alanlarında dolaşırken en yakındaki düşmana lazer ışınıyla kilitlenen her derde deva bir otomatik hedefleme özelliğiyle karşılaşacaksınız. Düşman kuvvetlerine, standart Vulcan makinalı tüfek, seri füze ateşi veya havada zarifçe salınırken yoluna çıkan herşeyi şok dalgaları göndererek ezen mini bir atom bombasıyla saldırabilirsiniz.



İnsanlarla dolu bir alana geldiğinizde kamera "crowd control mode" a geçiyor. Böylece yüzlerce kötü adamı yakın plandan yere serebiliyorsunuz.

Düşman kuvvetlerinin çoğu robotlardan, silah kulelerinden veya büyük metalik araçlardan oluşsa da arada bir büyük insan topluluklarıyla karşılaşacaksınız. Oyun burada, kameranın, düzinelerce zavallı homo-sapien'i birkaç saniyede katledebilmeniz için "crowd control mode"a geçiyor. Bunun yanı sıra bir nöbetçi kulesini patlattığınızda düşman askerinin yanarak ve çığlık atarak havaya uçtuğunu görmekten sadistçe bir zevk alacaksınız. Bütün bunlar olurken bayan navigatörünüz size görevin amaçlarını anlatıyor ve bir düşmanı mıhladığınızda, Duke'sel cümlelerle size iltifatlarda bulunuyor. Ve gelişigüzel mekanlarda karşılaşacağınız patronlar (-ki bunların hepsi Kötü Aktörler Derneği'nin üyeleri), sizinle kelimenin tam anlamıyla dalga geçerken sizi liğme liğme etmeye çalışıyorlar. Zamanınızın çoğunu robotun yürüme modunda harcayacak olsanız da yüksek hızlı bir hovercraft'a dönüşebiliyorsunuz. Bu halde ilerlemek çok daha hızlı olmakla beraber, kontrol o kadar oynak ve sinir bozucu ki muhtemelen iki ayağınızın üzerinde durmayı tercih edeceksiniz.



Oyundaki bölünmüş ekran seçeneği, düşman üssüne sızmaya çalıştığınız, "bayrağı ele geçir" tarzı bir oyun sunuyor. Şekilde de görüldüğü gibi, düşman taretlerinin işini bitirmek çok zevkli.

Direct3D altında çalışan *Future Cop*, dokularında ek yerleri veya bozulmalar olmadan, taş gibi görünüyor. Seviyeler karamsar atmosfere rağmen renklerin iyi kullanıldığı dokularla kaplanmış. Silah ve patlama efektleri ise tek kelimeyle mükemmel. Bir network oyunu ve iki oyuncunun yanyana veya üsse sızma modunda karşı karşıya oynayabileceği, son derece iyi çalışan bir bölünmüş ekran modu da oyuna dahil edilmiş.

Future Cop'un birkaç problemi de var tabii. Bazen bilgisayar duvarın arkasındaki bir hedefe kilitleniyor ve siz de değerli cephanenizi beton bariyere harcamamak için hedefi elle değiştirmek zorunda kalıyorsunuz. Alternatif formunuza geçmek de, kullanma ve hedef tuşlarına aynı anda basmak zorunda kalacağınızdan acı bir tecrübe olabilir. Ve son olarak oyun biraz fazla kısa. Sona çok çabuk ulaşıyorsunuz.

Future Cop L. A. P. D. bir PlayStation çevirimi olabilir ama iyi göründüğü, hızlı çalıştığı ve oynanmasının zevkli olduğu inkar edilemez. Bu özellikleri, pek çok kişinin bilgisayarcıya yapacakları bir sonraki ziyarette alışveriş listesine bu oyunu da koyması için iyi bir neden.

PC GAMER SON KARAR

76%

ARTILAR: Durmak bilmeyen hareket; iyi grafikler, güzel multiplayer seçenekleri.

EKSİLER: Birkaç hedefleme problemi; karakterlerin hareketleri oldukça kötü.

SONUÇ: Hareketli bir oyun istiyorsanız, *Future Cop* sizi hayal kırıklığına uğratmayacak.

Combat Flight Simulator

TÜRÜ: Simulasyon **ÜRETİCİ**: Microsoft **YAYINCI**: Microsoft, *www.microsoft.com* **GEREKENLER**: Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; 200MB hard disk alanı; Windows-uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN**: Pentium II 400; 64MB RAM; 3Dfx Voodoo ya da Voodoo2 grafik kartı; 400MB hard disk alanı; Joystick; Throttle; pedallar **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ**: Serial/Null Modem; Modem: 28.8; IPX; TCP/IP; Maksimum 8 oyuncu; Ücretsiz Internet Servisi: *www.zone.com*

Bu ay İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan uçuş simülasyonlarında bolluk yaşanırken Microsoft'un kozu, en saygın bilgisayar simülasyonlarından biri: *Flight Simulator*.

Uçuş simülasyonu bağımlıları *Microsoft Flight Simulator'*ını oynarken zevk almaktan çok saygı duyarlar. Uçuş ve sistem modellemesinde elde ettikleri kayda değer başarıları takdir ederken "Bu lanet şeyin ateş düğmesi nerede?" diye aranırız. Sivil havacılığın o saf zevkini -ki bu kalkmanın, saatlerce boş arazide uçmanın ve inmenin verdiği heyecandır- yansıtmak eşsiz bir fikir olsa da kimse bunun sürükleyici olduğunu söyleyemez.

Flight Simulator'a bir ateş tuşu koymak on sene sürmüş olabilir ama *Microsoft'un Combat Flight Simulator: WWII-Europe Series'*inin piyasaya çıkış tarihi, onu yabana atılmayacak rakiplerle karşı karşıya getiriyor: Microprose'dan *European Air War*, Jane's den *WWII Fighters* ve SSI'den Luftwaffe *Commander*. Aslına bakarsanız *Combat Flight Simulator* (*CFS*), bu zorlu yarışta rakipleriyle çok iyi mücadele ediyor ve pek çok yönden Dynamix'in Aces serisini andırıyor. Sadece uçuş modellemeleri daha iyi. Aces'daki gibi "beni hareketin ortasına ışınla" düğmesi ve zorlu görevleri var.

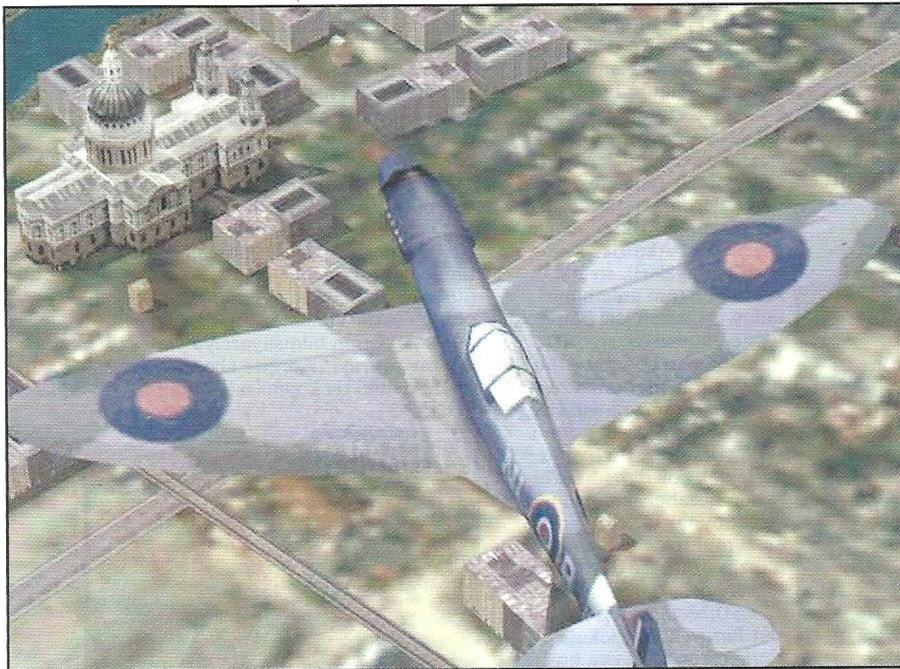


Yüksek zorluk seviyelerine ayarlandığında düşmanın yapay zekası yeterince iyi. Kanat güçleriyle aranızda yeteri kadar işbirliği olmasa da düşman uçakları bazı hoş ve yaratıcı manevralar gerçekleştirebiliyor.

Bir bütün olarak *CFS*, mükemmellikle zevksizliğin dengesiz bir karışımı. Örneğin oyunun açılışı ve sunum tarşı biraz baştan savma yapılmış. Cansız menüler ve sadece gereken yerlerde çıkan filmler, oyunun içindeki harikalar hakkında çok az ipucu veriyor. Serbest uçuş, hemen savaşma, eğitim görevleri, tek görevler, kampanyalar ve multi player gibi özellikler içerideki yeni ve ilginç şeyler hakkında hiç ipucu vermiyor. Senoryolarda İngiltere, Amerika ve Almanya için uçabiliyorsunuz. Kampanyalarda ise sadece İngiltere ve Almanya var. Görevler ise önceden yazılmış. Dinamik veya tehlikeli değiller. Üstelik yeteri kadar görev yok. Kampanyalar birkaç görevin arka arkaya dizilmesinden ibaret. Gerçekten yeni olan tek özellik ise uçağınızı haritadaki herhangi bir koordinata götürebilmeniz. Bu bir *Flight Simulator* ürünü olduğundan eski (veya yeni) haritalarınızı kullanabilir, hatta değişik uçaklar ekleyerek oyunu diğer uçuş simülasyonlarına oranla hayal edemeyeceğiniz kadar genişletebilirsiniz.

Oyunun *Flight Simulator* ailesinin ferdi olduğunun en büyük kanıtı ise mükemmel modellemeleri. Oyunda 6 uçak ve bu uçaklardan ikisinin değişik varyasyonları var. En yüksek gerçekçilik seviyesinde hepsinin uçuş özellikleri değişik. Hiçbir Bf-109 veya Spitfire kullanmamış olsam da okuduklarımdan yola çıkarak uçakların karakteristiklerinin mükemmel modellenmiş olduğunu söyleyebilirim. Mustang'in gücünü hissedecek, Spitfire ile inişlerde terleyecek ve FW-190 ile fırıldak gibi döneceksiniz. Bu ayki üç önemli İkinci Dünya Savaşı uçuş simülasyonu içinde modellemesi en iyi olanı *CFS*.

Ne yazık ki oyunun diğer özellikleri o kadar iyi değil. Hız duygusu, bir simülasyonda ayarlanması ve değerlendirmesi zor olan bir şeydir ve ben *CFS*'de hız duygusuna rastlayamadım. Asla hızlı gidiyormuş gibi hissetmiyor-



İşte İngiltere' nin kurtarıcısı. Britanya Savaşı sırasında bir Spitfire, Londra semalarında süzülüyor. Hurricane ile beraber bu uçağı baş belası Almanları kovalamak için kullanabilirsiniz.

Combat Flight Simulator'un Uçakları

Hawker Hurricane (İngiliz): Savaşın başlarında İngiltere'yi sırtlayan Hurricane, Britanya Savaşı'nın yıldız oyuncusuydu. Bez kaplı uçakların sonuncularından. Güvenilir ve güçlüydü. Hızlanma ve tırmanmada iyi olmasa da uçurması kolaydı. Sekiz tane .303 makinelisi vardı.

Supermarine Spitfire (İngiliz): Kraliyet Hava Kuvvetleri'nin hızlı ve çevik kahramanı olan Spitfire, üstün manevra kabiliyeti, tırmanma hızı ve dönüş çapıyla pilotların sevgilisiydi. Uçurması biraz dikkat istiyor (indirmesi daha da çok istiyor) ve yüksek hızlarda levye çok ağır oluyor ama karşılığında Bf109' u bile geride bırakan bir performans sunuyor. Mk I sekiz adet .303 makineli taşırken Mk IX'da .50 kalibrelik makineli tüfekle 20mm'lik topların bir karışımı bulunuyor.

P-47 Thunderbolt (ABD): Hurricane gibi uçurulması kolay, hızlı ve çevik ama vasat bir tırmanmaya ve dönüş çapına sahip. Bu açıklarını ateş gücü (sekiz adet .50 kalibrelik makinalı) ve çok ciddi hasarlara dayanabilen kaya gibi sert yapısıyla kapatıyor.

P-51 Mustang (ABD): Uzun menzili, yüksek hızı ve çevikliği onu korkulan bir uçak yapsa da motor gücünü dengeleyemeyen hafif yapısıyla başa çıkmak zor. Uçurulması zor bir uçak ama çatışma anında uçuş özellikleriyle ve altı adet .50 kalibrelik silahıyla aynı tarafta olduğunuza sevineceksiniz.

Bf-109 (Alman): Messerschmitt'in bu çevik ve etkili uçağı İngiletere'ye (özellikle İngiliz pilotlarına) veilen bir cezaydı. Hızlı, çevik, iyi tırmanan ve çabuk tepki veren bir uçak olsa da inmesi çok zor ve yüksek G gerektiren manevraları yapmak istemeyeceğiniz bir uçak. Çift 20mm'lik topu ile etkili hasarlar veriyor.

Fw-190 (Alman): Focke-Wulf, Bf-109' dan daha kolay bir uçak ama yine de çabuk tepkileri, mükemmel hızı ve takla kabiliyeti var. Tırmanmada ve dönüşlerde çok iyi olmasa da, iki adet 13mm' lik makinelisi ve dört 20mm'lik topuyla ölümcül yan etkileri olabilir.



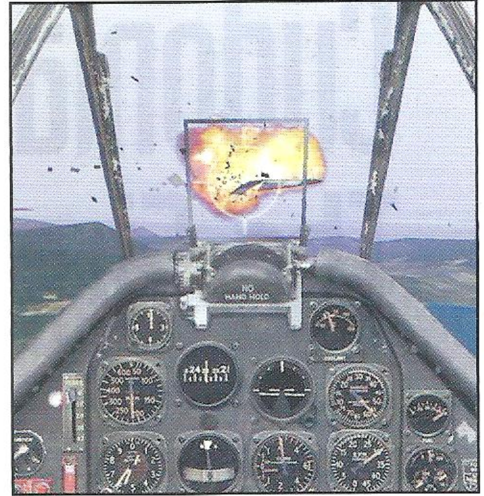
Kokpitin, etrafınıza göz atmanıza olanak tanıyan ve derinliği olmasa da harika görünen manzaraları seyretmenizi sağlayan iyi bir görüşü var.

sunuz. Altımdaki araziyi asla bulanık gömedim veya yanımdan geçen bir uçağın vızıltısını hissetmedim. *European Air War* bu konuda başarılı ama *CFS* değil. Bunun grafiklerin ele alınış tarzıyla ilgisi olabilir. Orta veya yüksek irtifalarda yerşekilleri olağanüstü gözüküyor. Aslında şu anda piyasada bulunan herşeyden daha iyi görünüyor. Alçaklarda da bozulma olmuyor ama arazide hiç detay ve derinlik olmadığını gördüğünüzde büyü bozuluyor. Yeryüzü tamamen düz ve karakter yok. Ağaçlar, kasabalar, hatta büyük şehirler bile boş gözüküyor. Ağaçlar ve binalar da dahil olmak üzere birkaç yeryüzü şekli modellenmiş ancak bunlar yeterli değil. Sonuçta kendinizi bir tablonun üstünde uçuyormuş gibi hissediyorsunuz. Bu da alçaldığınız zaman derinlik ve uzaklık duygularını tamamen kaybetmeniz demek. Bu güzel dokulara çarpmazsanız şanslısınız.

Bu eleştiri yerşekillerinin detayıyla sınırlı. Nesneler ve uçaklar, hayranlık uyandırmasalar da güzel görünüyorlar. Jane's de, Microprose da nesneler üzerinde daha iyi bir iş çıkarmış. Yeryüzü ödülü ise Microsoft'a gidiyor. Sesler söz konusu olduğunda Microsoft'un prdüksiyonu kendini belli ediyor. Silahların, patlamaların, motorların ve diğer uçakların sesleri dehşet verici. Tabii tüm bu makyajların acısı sisteminizden çıkıyor. Eğer 3D kartınız yoksa zaten herşeyi unutun ama varsa bile performans hala önemli bir sorun. İsterseniz B-17' lerle bir uçuşa çıkın ve kare sayısının sürünmesine tanık olun.



Messerschmitt Bf109 o kadar hızlı, o kadar çevik ve o kadar zor kontrol ediliyor ki... Bununla Britanya Savaşı'nda pek çok uçağı düşürebilirsiniz ama kurşunlara karşı oldukça dayanıksız.



Her kokpit, hayranlık uyandıran bir detayla oluşturulmuş ve tamamen etkileşimli. Buna karşılık pek çok uçakta görüş kısıtlamalarının gerçekçiliği sizi kokpitsiz görüşe geçmek için her zamankinden fazla zorlayacak.

Oyunun bazı antika yönleri de var. Klavye örtüsü ve görüntü seçenekleri fiyasko madalyası alabilir. F1 tuşu genelde kokpit görüntüsü için kullanılır değil mi? Burada ise oyundan masa üstüne çıkıp yardım ekranını açmaya yarıyor (en azından tuşları kolayca ayarlayabiliyorsunuz). Kameranın etrafınızda döndüğü dış görüş açıları var ama düşman ya da yan görüş gibi belli bir açıyı yakalamaya yarayan bir tek tuş yok. Kokpitte kaydedici de yok. Yine de kokpitler iyi yapılmış ve kokpitteki göstergelerin okunabilirliği bugüne kadar rastladıklarımın en iyisi.

Oyunun en rahatsız edici başarısızlığı ise kanat güçlerinin kontrolü. Eğer ben bir uçakla uğraşırken kanat adamım diğer uçakla uğraşacak kadar zeki olsaydı sorun yoktu. Ama değil. Aslında yapay zeka biraz tutarsız. Bazı düşman uçakları iyi savaşıyor ve beklenmedik sofistike manevralar yapıyorlar ama asla azimli değiller ve agresif kaçış hareketleri yapmıyorlar. Herşeye rağmen yapay zeka sizi tavana sıçratacak kadar iyi.

Combat Flight Simulator, Microsoft'un ilk savaş simülasyonu denemesi için umut verici. Elbette bazı pürüzleri var ama Zone üzerinden güçlü ve sağlam Internet desteği, kusursuz uçuş modellemesi, detaylı (ama düz) yerşekilleri ve görev türlerinin iyi bir karışımı olması onu hard diskte tutmaya değer kılıyor. *Aces* gibi defalarca zevk alarak oynayabileceğiniz bir simülasyon. *European Air War* veya *WWII Fighters* kadar seksi olmayabilir ama çok değişik ve eğlenceli bir simülasyon.

PC GAMER SON KARAR

85%

ARTILAR: Rakipsiz uçuş modellemesi. Cazip görevler. Yüksek irtifada olağanüstü yer grafikleri.

EKSİLER: Alçak irtifada yeryüzü fazla düz. Gerçek bir sistem canavarı. Değişken olamayan kampanya görevleri.

SONUÇ: Maceracılar ve iyi hikayelerden hoşlanan herkes için kaçırılmayacak bir oyun.

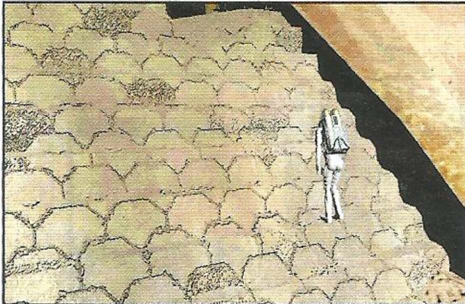
Cydonia — Mars: The First Manned Mission

TÜRÜ: Puzzle/adventure **ÜRETİCİ:** Aneiva **YAYINCI:** Dreamcatcher Interactive, (416) 638-5000 **GEREKENLER:** Windows 95; 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 16MB RAM; 180MB hard disk alanı; DirectX-uyumlu ekran kartı; DirectX-uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 233; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

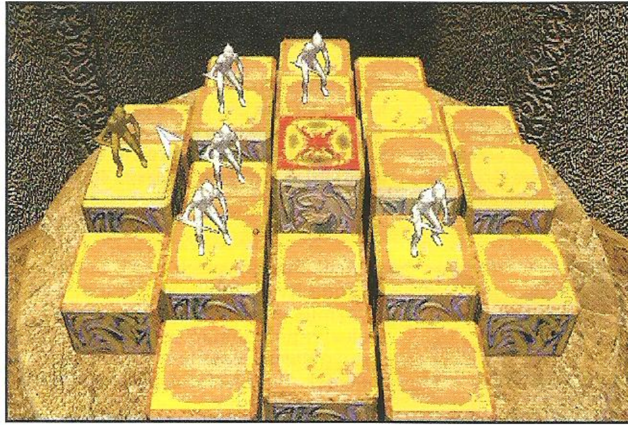
Eğer *Myst* ve *7th Guest* tarzı oyunların sonunun geldiğini sanıyorsanız *Cydonia* size yanıldığınızı kanıtlayacak. Bu kanıtlama işi iyi de, gerisi biraz kısa kalmış.

Bulmacalarca zengin olmasından başka bir özelliği olmayan ancak can sıkıntısına iyi gelen adventure'ların etkisini yitirmesinden sonra bir süreliğine *7th Guest* veya *Myst* tarzı bir oyun göreceğimi sanmıyordum. Herhalde piyasada, hala, adventure oyunlarında diyaloglara ve hikayeye gerek duymadan, sadece bilmecelerle oyalanabilen bir grup oyuncu var. *Cydonia*'nın hedef kitlesi de bu tipler zaten.

Cydonia'nın konusu NASA ve Rusya'nın uzay programları üzerine kurulmuş. Bütün bunlar oyunu geliştiren Aneiva'nın Mars'daki yüzün ünlü fotoğrafını ve diğer yüzey resimlerini kullanarak Kızıl Gezegen'de bir zamanlar yaşamış büyük bir uygarlığın varlığını ispat etmek istemesinden kaynaklanıyor. Konu da tıpkı işlenişi gibi etkileyici değil: İnsanoğlu Dünya'yı kirletmiştir ve yaşamını sürdürmek için başka bir gezegeni kolonize etmelidir.



Bunun gibi etkileşimin olmadığı sahnelerde bile *Cydonia*'nın grafikleri pürüzlü, kirli ve çok pastel.



İşte maceranız boyunca çözmeniz gereken bulmacalardan biri daha. Herhalde Marslılar bu tür bulmacaları çok seviyormuş.

Oyunun açılışında, siz ve iki mürettebatı taşıyan bir mekik kuvvetli bir güç alanına çarptıktan sonra Mars'ın Cydonia Mansae bölgesine düşüyor. Açılış sahnesindeki oyun tarzı *Cydonia*'nın gerçek yüzünü gizliyor. Gemi patlamadan önce yakıtını boşaltmanın bir yolunu bulmalı, sonra da yaralanmış arkadaşlarınıza yardım etmelisiniz. Bu da karakterlerle konuşmak, belirli nesneleri bulabilmek için etrafı araştırmak ve bulduğumuz şeyleri nasıl kullanacağımızı çözmek gibi geleneksel grafik macera ounlarında kullanılan yöntemleri uygulamanız demek. Bu bölgede karşınıza çıkan engellerden hiçbiri sizi zorlamayacak ama en azından neyi niye yaptığınız konusunda bir fikir sahibi olacaksınız.

Mekikte kontrolü sağladıktan sonra arkadaşlarınızı geride bırakarak yüzeye çıkıp güç alanını kapatmanın bir yolunu bulmaya çalışıyorsunuz. İşte *Cydonia*, gerçek renklerini burada gösteriyor. Araştırmalarınız sizi *Cydonia* üzerinde üç noktaya götürüyor: Ünlü yüz, beş yüzeyli bir piramit ve Tholus adında bir tepenin tünel açılmış yüzeyi. Ama bunların hepsinde hemen hemen aynı şeyleri yapacaksınız: Bulmacaların yerini tespit edip çözeceksiniz.

Cydonia'da pek çok değişik türden bulmacayla karşılaşacaksınız. Başlarda ilginizi çekmek için basit bulmacalar var ama bulmacaların gri kalanı bir hayli zorlu. Bir başka zorluk ise oyunun sizi bilgilendirmemesi. Birkaç bulmacayı çözseniz bile çabalarınızın ne sonuç verdiğini ve bundan sonra ne yapmanız gerektiğini bilmiyorsunuz. Eğer amacınızın ne olduğunu bilmiyorsanız bir bulmaca hakkında ipucu alabiliyorsunuz. Ama yine de, daha sonra nereye gitmeniz gerektiğini öğrenemiyorsunuz.

Oyun boyunca hemen hemen her yere yerleştirilmiş sembolleri tercüme etmek için bazen giysinizdeki bilgisayara başvuracaksınız. Kolay gibi gözükse de aslında bulmaca çözmeyi zorlaştıran bir hileden başka bir şey değil çünkü bu aynı zamanda yanınızda sembolleri çizmek için kağıt kalem bulundurmanız demek. Daha sonra bunları bilgisayarınızın şifre çözme arabirimine girebilirsiniz. Ama giysinizde zaten sembolleri anında bilgisayarınıza ileten bir kamera olduğunu düşününce bu çok salakça geliyor.

Bunun gibi bilmece dolu oyunlar senaryo ve karakter etkileşimi konusundaki açıklarını kapatmak için genellikle muhteşem grafiklere sahiptiler ama *Cydonia* bu konuda da başarısız. Görüntüler kirli ve bulanık. O kadar çok pastel ton var ki bazı bulmacalarda renkleri ayırdetmek çok zor.

Sonuçta *Cydonia*'yı almanız için tek sebep yeni bir bulmaca koleksiyonuna sahip olmak. Bundan fazlasını bekliyorsanız hayal kırıklığına uğrayacaksınız.

PC GAMER — SON KARAR

38%

ARTILAR: Bir sürü bulmaca olması oyunu saatlerce oynanabilir kılıyor.
EKSİLER: Neredeyse hiç karakter etkileşimi yok, basit hikaye, beceriksiz bir arayüz ve oldukça kötü grafikler.
SONUÇ: Mensa için iyi bir başlangıç olabilir ama etkileşimli adventure oyunu olarak başarısız.

KKND2 Krossfire

TÜRÜ: Real-time strateji ÜRETİCİ: Melbourne House YAYINCI: Beam Software, (425) 398-3051, *www.beamsoft.com* GEREKENLER: Win95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; DirectX-uyumlu ses kartı ÖNERİLEN: Pentium 166; 32MB RAM MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ: TCP/IP; LAN; Modem; Serial; Maksimum 8 oyuncu; kutuya iki CD dahil edilmiş. Her multiplayer oyunda her sistem için bunlardan biri gerekli

Umulmadık derecede sürükleyici ve iyi düşünülmüş bu oyunu aşağı çeken tek şey içerdiği herşeyin daha önce yapılmış olması.

Real time strateji oyunlarının tarihine baktığımızda sayısız taklidin rafları ele geçirmesinden önce, *Krush Kill 'N Destroy* (*KKND*) adlı bir oyunun küçük ama emin adımlarla ilerlemiş olduğunu görürüz. Radyasyon yüzünden mutasyona uğramış yüzey insanlarıyla nükleer bombanın etkisinden kurtulmak için yer altına kaçanları kıyamet sonrası bir dünya için karşı karşıya getiren oyun oldukça yaratıcı ve eğlenceliydi.

Görünüşe göre her başarılı oyunun devamının gelmesine yönelik bir düşünce yaygın ortalıkta (bir çeşit kanun). İşte bir örnek, karşımızda mega-popüler *StarCraft*'ın piyasaya sürülmesinden hemen sonra ve uzun süredir beklenen *Command&Conquer*'ın devamı *Tiberean Sun*'dan birkaç ay önce çıkma şanssızlığını gösteren *KKND2 Krossfire* var.

KKND2, standart bir real-time strateji oyununun arabirimine pek çok özellik sığdırmış, üçüncü bir tür eklenmiş. Üç boyutlu haritalar taktiklerinizi etkiliyor, yeni üniteler ve teknolojiyi geliştirme olanakları oyunu değişken yapıyor ve waypoint'leri kullanarak her birliğinize karmaşık komutlar verebiliyorsunuz. Hatta gerekli binaları yaptığınızda kendi birliklerinizi bile tasarlayabiliyorsunuz. Maalesef bunların hepsi daha önceden sırasıyla *StarCraft, Total Annihilation, Age of Empires, Dark Reign* ve *Extreme Tactics*' de vardı. Ancak *KKND2* hepsini aynı yerde toplayan ilk oyun.

Eğer daha önce herhangi bir RTS oynadıysanız *KKND2* size zaten tanıdık gelecektir. Bir kaynak elde edip yönetimini yapıyorsunuz (petrol), kaynak yönetimiyle ilgili binalardan bir fabrika, kışlalar ve bunları destekleyen çeşitli yapılardan oluşan bir üs kuruyorsunuz. Piyadeler ve mekanize birlikler üretip diğer üslere saldırıyor ve kendi üssünüzü koruyorsunuz. Diğer RTS oyunlarında olduğu gibi eğlenceli üs kurma görevleri ve birkaç zor bilmeceli görev yeterli oluyor; ama oyun, asıl gücünü insanlara karşı oynadığınızda gösteriyor. Multi player tecrübesi, en iyi RTS oyunları kadar heyecanlı ve zevkli.

The Survivors (radyasyon sığınaklarından yeni çıkmış insanlar), the Evolved (yüzeyde yaşayıp radyasyona maruz kalarak değişime uğramış insanlar) ve Series 9 (robotlar) adlı birbirine düşman üç tarafın oyuna etki eden farkları olsa da türler arasındaki ayırım *StarCraft*'daki gibi güçlü değil. Her ırkı aynı felsefeyle yönetebilirsiniz. Başarı oranınız da hemen hemen aynı olacaktır.



KKND2'nin grafikleri RTS oyunlarından beklemeye alıştığımız gibi keskin ve detaylı. Oyunun yenilik getirememesi kötü.

Arazi şekilleri taktiklerinizi etkiliyor. Örneğin pek çok birim bir tepeden aşağı ateş edebilirken sadece topçular yukarı ateş edebiliyor. Birim yaratma ise ilginç bir özellik. *Extreme Tactics*'de olduğundan çok daha iyi uygulanmış. Kısaca bir üs, silahları ve diğer özellikleri seçip üretime başlıyorsunuz. Her birinin ayrı silah seçenekleri olduğundan üç ırkın farklarını en çok belli ettikleri yer burası.



Düşmanın yapay zekası hiç fena değil. Çekişmeli seviyelerde bazen bilgisayar, tam kurmaya başladığınızda gelip üssünüzü yıkıyor.

Oyunun tekrar oynanabilirliği ise tartışılmaz, özellikle birkaç arkadaşınızla birlikte oynuyorsanız. Eğer multiplayer'ın düşüncesi bile sizi sabırsızlandırıyorsa ve rakip bulamıyorsanız, *KKND2*' nin tek kişilik modunda bilgisayarın yönettiği düşmanlarla karşılaşacaksınız. Oyunun yapay zekası göz dolduruyor. Yüksek zorluk seviyelerinde bilgisayarı yenmek çok zor (oyunun yapımcıları bilgisayarın hile yapmadığına yemin ediyor). Tekrar oynanma ihtimalini artıran bir diğer etken ise görev editörü. Pek göstermiyor ama yardım dosyası da iyi hazırlanmış ve kullanıcı dostu (bedava verilen bir ekte pek rastlanmayan bir özellik).

KKND2 daha çok RTS türüyle yeni tanışanlara çekici gelecektir. Arayüzünün kullanışlılığı, kitapçığının mükemmel olması *KKND2*'yi çok kolay bir oyun yapıyor. Grafikleri temiz ve parlak. Ayrıca birliklerin emirlerinize verdiği sesli cevaplar oldukça eğlendirici. Umarım bu oyun *StarCraft* sonrası RTS piyasasında kendine iyi bir yer edinir.

PC GAMER SON KARAR

80%

ARTILAR: Oldukça derin bir oyun, güzel grafikler, iyi dökümantasyon, çok ender rastlanan hatalar.

EKSİLER: İçerdiği yeni bir şey yok; ırklar yeteri kadar birbirinden farklı değil.

SONUÇ: *KKND2* yeni bir şeyler getirmese de RTS hayranları için iyi bir seçenek.

Deer Hunter II: The Hunt Continues

TÜRÜ: Simulasyon **ÜRETİCİ:** Sunstorm Interactive **YAYINCI:** WizardWorks Group **GEREKENLER:** Pentium 133MHz; Windows 95/98; 16MB RAM; 40MB hard disk alanı; 8X CD-ROM sürücüsü; DirectX-uyumlu ekran kartı; DirectX-uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 233MHz; 32MB RAM; 150MB hard disk alanı; 3Dfx-tabanlı ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Deer Hunter II, kesinlikle en zor beğenen geyik avcılarını bile tatmin edici nitelikte; ama geri kalan herkes bu insanların neden bu kadar heyecanlandığını anlayamayacak.

Bu yılın başlarında *Deer Hunter* gelip de PC oyunlarının satış listesinde bir numaraya oturduğunda uzun süredir oyun piyasasında olan herkes gibi ben de şaşırmıştım. Beni şaşırtan oyunun konusu değildi. Oyunun kutusundaki resmin (kalbine nişan almış bir dürbünlü tüfeğin nişangahından görünen bir geyik) benim gibi uslanmaz bir etoburun bile içini sızlatıyor olmasıydı. İnanamadığım tek şey kötü grafiklerine, sınırlı seçeneklerine ve yavaş oynanabilirliğine rağmen oyunun Beatles plaklarından bile daha çok satmasıydı.

Aslında geyik avcılığını seven herkesin en sevdikleri meşgalelerini bilgisayarlarında yaşayabilecekleri her fırsata balıklama dalacağını bildiğimden (tabii bunu üreticiler de biliyor) bu oyunda fazla bir ilerleme beklemiyordum. Ancak bir kere daha şaşırma sırası bendeydi; çünkü *Deer Hunter II*'de oldukça fazla (aslında bir oyun ve simulasyon olarak ciddiye alınması için yeterli) yenilik var.

İlk *Deer Hunter*'da sanal avcılar, bir geyiği beklemek dışında çok az şey yapabiliyordu: Haritada bir nokta belirleyip oraya gidiyor ve bir geyik bulma umuduyla etrafta dolaşıyordunuz. Yaraladığınız bir geyiğin işini bitirmek için bile geyikleri takip edemiyordunuz. Bir kere öldürmenin "tadını" alınca bunu tekrar yapmak için pek bir sebep kalmıyordu.

Wizardworks kesinlikle *Deer Hunter II*'de çok daha az yenilikle de yetinebilirdi. Ama oyunda gerçekten çok fazla ve çeşitli yenilikler var. Kullanabileceğiniz dokuz silah var (ilkinde sadece üçtü) ve bunlara üç tip ok, iki pompalı, iki normal tüfek hatta bir tabanca dahil. Ayrıca dürbünleri, düdükleri, çekici kokuları hatta bir GPS ünitesini de içeren oldukça zengin bir aksesuar seçeneğine sahipsiniz. Buranın tek kötü yanı bir ceketin eşya listesindeki altı değerli boşluktan birini her zaman işgal ediyor olması ve saatin kaç olduğunu bilebilmeniz için GPS'yi taşımak zorunluluğu (kol saatlerine ne oldu?)

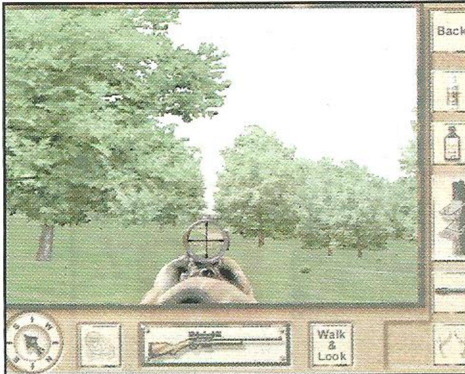
İlk oyun üç mekanla sınırlıyken *DHII* dört değişik eyalette -Michigan, Pensylvania, Washington ve Georgia- avınızı takip edebileceğiniz, değişik mekanların getirdiği yeryüzü, iklim ve geyik türlerindeki farklılıklarıyla oynanabilirliği artıran bir düzine mekan sunuyor.

Oyunun ilk versiyonuna en çok fark attığı nokta ise avın kendisi. Birinci şahıs perspektifinden gerçekten etrafta dolaşıp bir geyiği izleyeyebiliyorsunuz (eğer yürümeyi sevmiyorsanız yanınızda bir tabure taşıyabilirsiniz). Ağaç grafikleri fazlaca pikselli olsa da arazi grafikleri tatmin edici. Ve seslerin ne taraftan geldiğini anlamanızı sağlayan 3D ses özelliğinin de eklenmesiyle kendinizi gerçekten büyük bir avın peşindeymiş gibi hissediyorsunuz. Burada aksayan tek noktasıysa oyunun slide show'a benzeyen animasyonları. Çünkü hareketlerin bir çoğu bitmap'lerin arka arkaya eklenmesiyle oluşmuş (silahınızı doğrultmanız gibi).

Hmmm...Bu geyik için son nefesini verirken soğuk zeminde bir çukur açmak oldukça zor olmalı.

Peki bu kadar yeniliğe rağmen *DHII* neden daha büyük bir başarı elde edemiyor? Cevabı basit: Geyik avcılığı bir bilgisayar simülasyonu olarak fazla çekici değil. Gerçek hayatta sık bir ormanda veya sessiz, karlı bir ortamda yürümek huzur verici olabilir ama *DHII*'de bu tatmin edici olmaktan çok yorucu. Zaten ağaçların arasında geyik kovalamak bilgisayarda, gerçeği kadar çekici değil. Evet, siyah barutlu bir tüfek veya ok seçerek zorluğu artırabilirsiniz ama bütün bunlar zamanınızın çoğunu yürümek ve beklemek gibi gerçek hayatta çok daha zevkli olan şeylerle geçirdiğiniz gerçeğini değiştirmiyor.

Geyik avlamayı sevenler benim fikirlerime katılmayacaklardır. Onlara diyeceğim, benim verdiğime 20 puan daha ekleyip bu oyunu almaları. Ama diğerleri için fazla enteresan bir şey yok.



Pikselli ağaçlar dışında *Deer Hunter II*'nin grafikleri, ilk oyunun berbat görselliğinden sonra büyük bir ilerleme.

PC GAMER SON KARAR

66%

ARTILAR: Yeni silahlar, değişik mekanlar ve her alanda dolaşabilme.

EKSİLER: Yürümek ve beklemek yüzünden oyun fazla heyecanlı değil. Kötü bitmap animasyonlar.

SONUÇ: *Deer Hunter*'dan sonra büyük bir gelişme ama konuya ilgi duymayanları çekecek kadar değil.

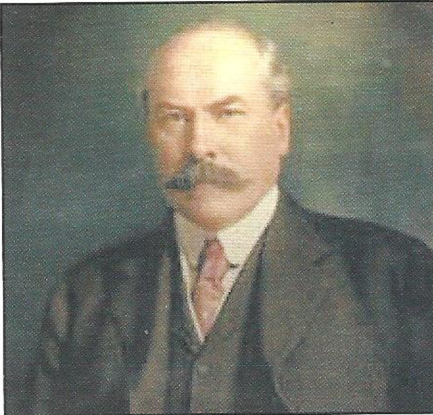
Blackstone Chronicles

TÜRÜ: Adventure **ÜRETİCİ:** Legend Entertainment **YAYINCI:** Mindscape, *www.mindscape.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32 MB RAM; 200 MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 200 **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Biraz boş ve bir hayli kalitesiz olsa da bu oyun, oyalayıcı ve klasik bir adventure olmayı başarıyor.

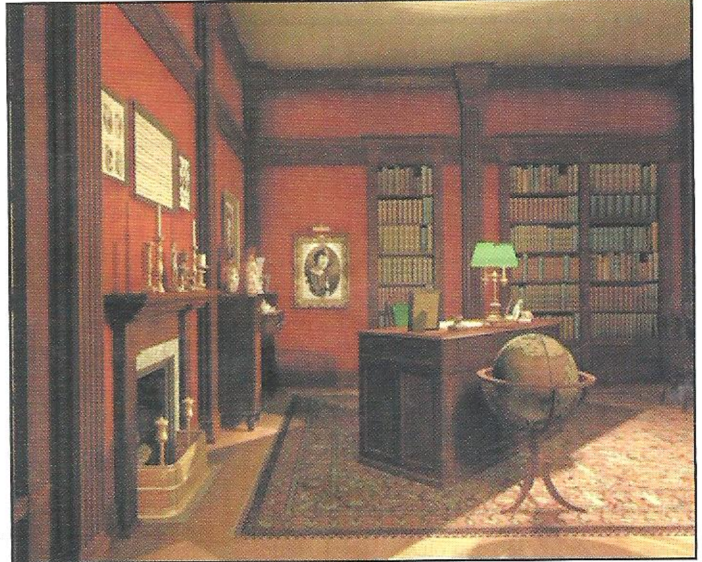
John Saul'un, Stephen King' in *The Green Mile'ından* esinlenerek yazdığı best-seller roman serisi *Blackstone Chronicles,* eski eğitim oyunları geliştiricisi Legend Entertainment'ın da çabalarıyla PC' ye aktarıldı. Sonuçta ruhsuz *Myst* taklitlerinin etrafı sardığı şu günlerde fazla görmediğimiz türden, öyküye dayalı, atmosferik bir macera oyunu ortaya çıkmış.

Blackstone Chronicles, psikiyatrinin daha az gelişmiş(!) olduğu dönemlere rahatsız edici bir yolculuğu anlatırken aynı zamanda modern bir hayalet hikayesi özelliklerini de taşıyor. Hikaye New Hampshire Blackstone'daki müzeye dönüştürülen Blackstone Tımarhanesi'nde geçiyor. Tımarhanenin son müdürü Molcolm Metcalf, hastalarını işkenceyle tedavi eden bir sadist. Malcolm'ın oğlu Oliver da babasının sadizminden nasibini almış ve beş yıl önce geçirdiği bir ruhsal bunalımdan sonra tedavi olma yolunda. Bir karısı ve genç bir oğlu var ve hayatına müze-tımarhanenin açılışıyla yeni bir başlangıç yapmak istiyor. Ama hayaletler işi karıştırıyor. Malcolm Metcalf' ın ruhu Oliver'ın oğlu Josh'a musallat oluyor, hatta onu kaçırıyor. Oliver (bu sizsiniz tabii) ise tımarhaneden çıkmayı, zihninde yarattığı canavarlarla savaşmayı ve oğlunu kurtarmayı başarmak zorunda. Oliver'ın şansı tımarhaneye hapsolmuş tek ruhun babasınınki olmaması. Bu eski binanın odalarında, duvarlarında ve mobilyalarında burada yaşamış ve ölmüş akıl hastalarının huzursuz ruhları bulunuyor. Her birinin üzücü bir hikayesi ve özgür kalmak için sonsuz bir istekleri var. Oliver' a yardım etmek istiyorlar; tabii eğer Oliver onlara yardım ederse.



Babanız Malcolm, sizi zihinsel özürlülere karşı uyguladığı sapık yöntemleri seyretmeye ve uygulamalara katılmaya zorlamış. Bu yüzden görüşmeniz gereken birkaç küçük mesele var.

Bu karakterleri asla görmüyor, sadece duyuyorsunuz. Oyunda gördüğünüz tek insan kötü canlandırılmış bir sahnede hareketsiz fotoğraflar halinde görünen Josh. Oyundaki ruhlar sizinle bir odaya girdiğinizde veya bir eşyaya tıkladığınızda konuşuyorlar. Bütün mekanlar hayranlık ve araştırma isteği uyandıran bir detayla oluşturulmuş ve işaretle-vetıkla mantığıyla birbirine bağlanmış. Oyun hareketinizi kesintisiz bir şekilde oluşturmak için Quicktime Video görüntülerini kullanıyor ama bu pek iyi çalışmıyor. Video görüntüleri net ve akıcı değil ve oldukça detaylı oluşturulmuş hareketsiz görüntülerle uyuşmuyorlar. Dört yıl önce *7th Guest,* 486'da aynı görüntüleri çok daha kaiteli ve akıcı oluşturmayı başarmıştı. Hızlı Pentium'larda çalışan 1998 yapımı bir oyundan daha iyi bir görsellik beklemek hakkımız.



Molcolm'un çalışma odası gibi tımarhanenin odaları ve koridorları gerçekten taktire değer bir detayla oluşturulmuş. Her biri, oyun boyunca bulmacaları çözmenizi sağlayacak özel noktalar ve nesnelerle dolu.

Animasyonları çoğu zaman geçebiliyorsunuz. Bu da size ilginç bir ortamda sabit görüntülü ama etkileyici bir ilerleme sağlıyor. Her oda, nesneler ve özel mekanlarla doldurulmuş. Pek çok ana odadaki görüntü kutularından zihinsel özürlülere yapılan sapık uygulamaların bir tarihçesini görebiliyorsunuz. Bu çerçevelerin içinde aynı zamanda bir sonraki odaya veya kata geçmenizi sağlayan bir bulmacayı çözmeye yarayan nesneler bulunuyor. Oyun bu tür engel bilmecelerinin çözümü için nesneleri bir araya getirmek ve kullanmaktan oluşuyor ve ipuçlarını hayaletlerin konuşmaları veriyor. Bilmecelerin hiçbiri tecrübeli oyuncuları fazla oylamaz. Oyunun kolay olması, Legend'ın bu son tasarımından, daha zor bir adventure deneyimi bekleyen ustaları hayal kırıklığına uğratabilir. İşlerin karıştığı tek yer birkaç zaman sınırlamalı bulmaca, ama tekrar tekrar başlamaktan kaçınmayın çünkü çok kolaylar; sizi ender olarak yavaşlatacaklar.

Tımarhanenin oluşturulma stili ve detayları ortaya araştırılacak ilginç mekanlar çıkarmış. Değişik hayaletlerin hikayelerini dinledikçe, nesneleri birleştirip binanın içlerine doğru ilerledikçe tasarımcıların gerçekten iyi bir anlatım ve panik duygusu veridiğini anlıyorsunuz. Boş ve durağan ortam ise size terk edilmişlik ve gerilim duygularını verebilmek için kasıtlı olarak yapılmış ama yine de *Myst*'deki gibi kasvetli bir ortamda saatlerce tek başına dolaşmak insanı uyuşturuyor.

Yine de *Blackstone Chronicles,* etkileyici bir atmosferi geleneksel ve pek zorlu olmayan bir adventure oyununda sunuyor. Bugünlerde böyle oyunların ender görülmesi, bu oyunu adventure oyuncularına önermemiz için iyi bir neden.

PC GAMER SON KARAR

79%

ARTILAR: Klasik bir adventure; atmosferik görüntüler; zorlayıcı öykü.

EKSİLER: Gerçek bir karakterle ilişkiye girmemekten doğan boşluk hissi; kötü prodüksiyon.

SONUÇ: Geniş zamana yayılmış, bilmecelere dayalı gerçek bir öykü istiyorsanız, bu iyi bir örnek.

Blood II: The Chosen

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Monolith Productions **YAYINCI:** GT Interactive, (800) 610-4847, *www.gtgames.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 32MB RAM **ÖNERİLEN:** 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium II 233; 64MB RAM; Voodoo veya Voodoo2 ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX; TCP/IP; directplay üzerinden modemle; Maksimum 16 oyuncu

Yerleri silmek için bir bez alın ve katliama hazır olun; çünkü Caleb bol kanlı *Blood* serisinin devamı için geri döndü.

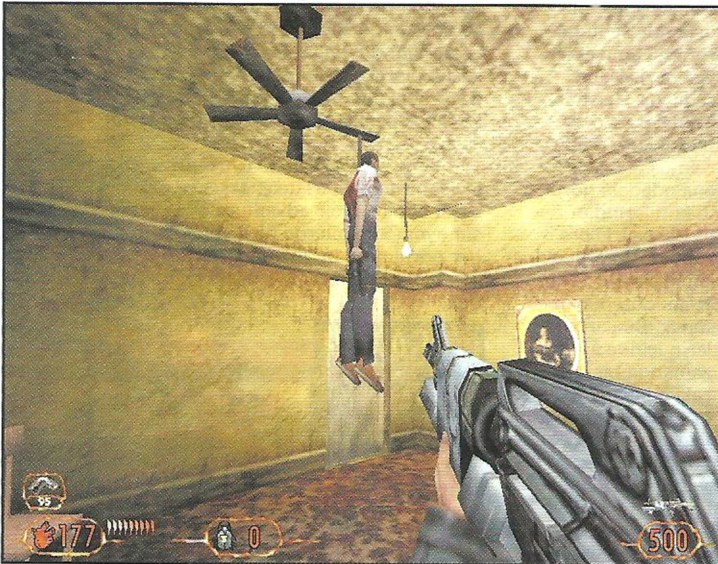
Bir yıldan daha uzun bir zaman önce Monolith Productions, 3D Realms' ın yaşlı Build motorunu kullanarak *Blood* adında bir hit yarattı. Kanlı ve korku temalı bir oyun olan *Blood*, oyunculara ürpertici yaratıklardan, ilginç silahlardan ve intikam için yanıp tutuşan bir kahraman olan Caleb'den oluşan uğursuz bir dünya sunuyordu. Oyun devamının yapılmasını gerektirecek kadar başarılı oldu. İşte karşınızda *Blood II: The Chosen*. İyi haber ise Monolith'in eski Build motorunu bırakıp yeni ve gösterişli LithTech motoruna (firmanın *Shogo: Mobile Armor Division* oyununun arkasındaki teknoloji) geçmiş olması. Sonuç mu? Muhteşem görüntülere sahip bir shooter.

Blood II'nin hikayesi ilkinin bıraktığı yerden başlıyor. Caleb Dünya'da dolaşıp yaralarını sarar ve yeni dizeler öğrenirken kötü Cabal mezhebinden arta kalanları yok etmek için harekete geçer. Böylece Caleb, The Chosen' ın diğer üç üyesini de canlandırıyor. Malesef Cabal' ın müridleri, diğer dünyanın güçleriyle fazla samimi olmuşlar ve gerçekten kötü niyetli bazı yaratıklar dünyamıza gelmeye başlamış. Yani Caleb yalnız Cabal'ın güçleriyle savaşmayı değil aynı zamanda Cabal'ın açtığı geçidi de mühürleyip kapatmayı düşünmek zorunda.

Oyun standart Cabalco askerlerini şehrin ortasında vurmanızla başlıyor ve cehenneme geçip çirkin yaratıklarla deplasmanda karşılaşana kadar gelişiyor. Yaratıkların tasarımı ise mükemmel. Bu şeylerin gerçekten berbat bir yerden geldiğine hiç şüphe yok. Görsel olarak etkileyici olsalar da yapay zekaları çok iyi değil. Kurşunlarınızdan kaçmak için fazla çaba göstermiyorlar. Tasarımcılar kolaya kaçıp yaratıkların yapay zekalarını geliştirmek yerine zırhlarını kalınlaştırmış.

"Cehenneme gittiğinde onlara benim gönderdiğimi söyle. Grup indirimi alırsın". Bu tarz ucuz laflarlardan hoşlanıyor olmanız gerekiyor.

Blood II, babası gibi oyunun genel atmosferi konusunda oldukça başarılı. Gotik katedralde geçen level'lar inanılmaz. Tavandaki vantilatöre asılmış ve yerlerde ve duvarda işkenceyle öldürülmüş cesetler içeren terk edilmiş bina bölümleri de öyle. Level tasarımı konusunda tek eleştiri fazla laboratuar bölümü olması. Her gün rastladığımız olağan şeyler. Gerilimden uzak, bu tür bir oyundan beklemeyeceğiniz bölümler. Bir başka hayal kırıklığı ise son birkaç bölümün tasarımının umulmadık bir şekilde kötü olması.



Birileri daha doğarken ölmüş. Bunun gibi sahneler oyunun atmosferini gerçekten artırıyor.

İlk *Blood*'ın en önemli özelliklerinden biri oldukça vahşi bir oyun olmasıydı. İlk oyunun hayranları, aynı formülün bu devam oyununda da kullanıldığını duyduklarında sevinecekler. İlk *Blood* kadar sınırları zorlamıyor ama bu oyun da kesinlikle vahşi. Masum insanların gırtlağını kesip yaşam güçlerini alacak, isabetli atışlarla düşmanlarınızın çeşitli bölgelerini vücutlarından ayıracaksınız. Bütün bunalar olurken Caleb neşeli bir çocuk gibi kahkahalar atıyor. Herhalde; düşmanlarınızı öldürmekten daha zevkli ne olabilir? Ve yine bazı ucuz dizeler sarfediyor. Vahşet ve korkunun yoğunluğuna ek olarak oyun korku filmlerinden alıntılar (vahşi bir yaratığın inine girmek gibi) ve harika müzikler içeriyor.

Shogo'da olduğu gibi oyunun en zayıf noktası multiplayer. Multiplayer haritaları üzerinde fazla düşünülmeden hazırlanmış. Gecikme de bir sorun olabilir. Bunu tamir etmek için yakında bir patch çıkacak ama şu haliyle *Quake II*'nin yanından bile geçmiyor.

Level'ların arasındaki uzun yükleme süreleri gibi birkaç problem daha var (Ritual'ın *Sin*'i de aynı dertten muzdaripti). PII 400 gibi yüksek seviyeli bir makinada bile hızlı yükleme seçeneği hızlıdan başka herşeye benziyordu. Daha düşük seviyeli bir sistemde (oyunu önerdiğimizden düşük bir sistemde oynamayı düşünmeyin bile) oyunun yükleme süreleri daha da uzuyor. Özellikle merdivenleri tırmanırken çıkan kontrol problemleri de var.

Sonuçta *Blood II* istatistiksel olarak iyi bir oyun ve 3D shooter sahnesinin iyi bir oyuncusu. Ancak *Half-Life* gibi oyunlar bu türü, formüllü vahşetten daha üst seviyelere taşıdılar. Ama herşeyden öte bir vahşet ve zekice laflar eden anti-hero'lar arıyorsanız bu oyun size beklediğinizi verecek.

PC GAMER SON KARAR

80%

ARTILAR: Güzel canavarlar, ürpertici atmosfer, kaldırabileceğinizden fazla kan.

EKSİLER: Uzun yükleme süreleri, vasat yapay zeka, bazı kötü seviye tasarımları.

SONUÇ: Bazı tasarım ve teknik problemleri olsa da ürpertici, mükemmel bir oyun.

Fighter Pilot

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Electronic Arts **YAYINCI:** Electronic Arts, (800) 245-4525, *www.ea.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 16MB RAM; 85MB hard disk alanı; DirectX 6-uyumlu ses ve ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 233; 64MB RAM; Joystick; 3Dfx Voodoo veya Voodoo 2 grafik kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri kablo, modem, IPX,TCP/IP, Maksimum 8 oyuncu.

Zayıf, çok zayıf. Bu savaş oyunu, ne tam bir simulasyon, ne de gerçek bir aksiyon.

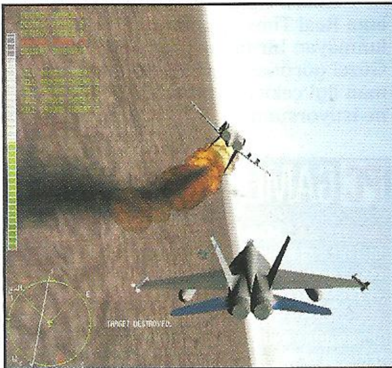
Fighter Pilot'ı herhangi bir türe sokmak zor. Electronic Arts'dan, Jane's kökenli olmayan bir savaş uçağı oyunu olmaya çalışıyor. İki düzineden fazla tek oyuncu görevi ve dört değişik uçak içeren bu oyun ilginç bir bileşim gibi görünüyor: Simülasyon tarzı hazırlık, aksiyon tarzı uçuş.

Bu ikilem aslında oyunun en büyük zayıflığı. Gerçekçi simülasyonlarda hava savaşı yavaştır ve belli bir metoda dayanır. Düşman uçakları genelde oldukça uzaktadır. Uğraşacak çok şey olduğundan (uçuş dinamiği, karmaşık radar ve silah sistemleri, düşmanın zekası vs.) direkt saldırıya geçmek zordur ve fazla sayıda olmadıklarına veya üzerinize çok çabuk gelmediklerine dua edersiniz.

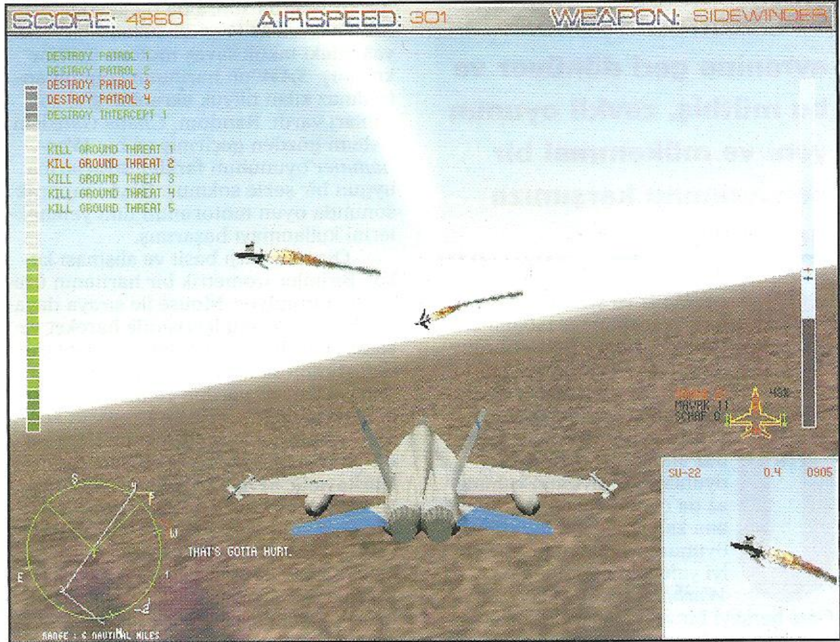
Diğer yandan aksiyon oyunları uçmayı ve ateş etmeyi çok kolaylaştırıyor ve gerçekçiliğin açığını size vurulacak daha çok düşman vererek kapatmaya çalışıyor. Etrafınızda olup bitenlerle ilgilendiğinizden gerçekçi uçuş modellemesi veya fizik kurallarına dayalı gerçekçi uçuş gibi konulara pek aldırmıyorsunuz.

Fighter Pilot'ın problemi iki türün en iyi özelliklerini bir araya getirmeye çalışması. Çünkü ortaya biraz garip ve tatmin edici olmayan bir oyun çıkmış.

Oyunda uçağınızı Sega'nın eski arcade hiti *Afterburner*'daki gibi arkadan görüyorsunuz. Bir kokpit görüntüsü de var ama fazla kullanışlı değil çünkü HUD adına fazla birşey yok. Bir radar ekranı, hasar durumunu gösteren, uçağınızın dış hatlarıyla bir çizimi, hedefi veya kamera görüntülerini gösteren bir ekran ve hızı, görev durumunu ve kalan silahları gösteren birkaç satır yazı. Bir yükseklik göstergesi de var ama gereksiz.



Gayet hoş duman ve ışıklandırma efektleri sergileyen grafikler oldukça etkileyici. Oyunun kötü olması çok yazık.



Düşman uçaklarıyla baş etmek öyle kolay ki onları menzile girer girmez düşürebilirsiniz.

Havalandığınızda uçuş modellemesinin eksikliğini hissedeceksiniz. Burnunuzu alçalttığınızda hızlanmanız gibi birkaç gerçekçi yerçekimi modellemesi var ama hepsi bu. Bir uçaktan diğerine kontrol o kadar az değişiyor ki onlara aldırmamanız oyununuza fazla etki etmiyor. Bir simülasyon için pek gerçekçi değil.

Görevleri bitirmek için basit bir şekilde waypoint'lere ulaşıp etraftaki herşeyi patlatmanız yeterli. Düşman uçakları ve SAM bataryaları size havadan ve yerden saldırıyor ama ilginizi üzerlerinde tutacak kadar fazla sayıda değiller. Savaşmak sadece füzeleri kilitleyip ateş etmekten ibaret ve neredeyse sonsuz füze olduğundan sorumsuzca ateş edebilirsiniz. İşin defansif tarafıysa... Aslına bakarsanız oyunu saatlerce oynamama rağmen hiç kaçış manevrası yapmadım. Bir düşman size kilitlendiğinde yapmanız gereken hızlı bir dönüş ve iyi zamanlanmış bir flare atışı. En zor seviyede bile dört direkt isabet almadan düşme tehlikesi geçirmiyorsunuz.

Görevlerin çoğunda AWACS veya kanat adamlarından oluşan destek güçlerinden yararlanabiliyorsunuz. Göreve AWACS ile çıkmak daha iyi çünkü gerçekten çok yardımı oluyor. Üstten görünen bir haritada tüm düşman uçaklarının yerlerini belirleyebiliyorsunuz. Kanat güçleri ise iyi kontrol edilemiyor ve yapay zekaları tartışma götürür.

Yazılımla bile grafikler etkileyici. Bir 3DFX kartla ise oyun muhteşem gözüküyor. Araçların, dumanların, füzelerin ve patlamaların hepsi dinamik ve çok iyi oluşturulmuş. Ama bu görsellik tekrar eden oynanabilirliği telafi edemiyor. *Fighter Pilot* iyi bir uçuş simülasyonu veya heyecanlı bir aksiyon oyunu olabilirdi ama belirgin bir ayrım yapamadığı sürece iki türün hayranlarını da biraz zor tatmin edecek gibi görünüyor.

PC GAMER SON KARAR

31%

ARTILAR: İyi grafikler, oyuna adapte olmak kolay.

EKSİLER: Ağırkanlı ve basit havası oyunu zevksiz yapıyor.

SONUÇ: Bu oyun sadece acemiler için. Aslında o kadar kopuk bir oyun ki herhangi birine tavsiye etmek zor.

Chaos Gate

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Random Games **YAYINCI:** SSI, *www.ssionline.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; 200MB hard disk alanı; Windows-uyumlu ses kartı; Mouse; Klavye **ÖNERİLEN:** Pentium 200; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Bölünmüş ekran/Hotseat Modem: 28.8+; IPX; TCP/IP; Maksimum 4 oyuncu

SSI, Warhammer evrenine geri dönüyor ve bu müthiş, zevkli oyunun yeni ve mükemmel bir versiyonunu karşımıza getiriyor.

Geçtiğimiz yıl strateji oyuncuları, Warhammer tabanlı bir çift zevkli stratejiyle onurlandırıldılar: *Dark Omen* ve *Final Liberation*. Games Workshop'un sürekli büyüyen masaüstü evreni Warhammer baz alınarak yapılmış bu oyunlar, asıl oyunun ruhunu az da olsa yakaladılar. Şu ana kadar *Final Liberation*, oyunun orijinalini PC' ye en iyi yansıtan oyundu ama *Warhammer 40.000: Chaos Gate* herşeyi bir adım ileriye götürüyor.

Bazı yönleri birbirlerine açıkça benzese de *Final Liberation* ve *Chaos Gate* aslında çok farklı oyunlar. *Final Liberation*, masaüstü oyunlarında büyük savaşlar yaratmak için kullanılan Warhammer Epic kurallarına göre hazırlanmış. *Chaos Gate* ise *X-COM*'dakine de benzeyen, birlik düzeyindeki Warhammer 40K tarzına dayanıyor. Random Games, *Chaos Gate*'i ilk kez ümit verici bir oyun olan *Wages of War*'da sonra da daha etkili olarak *Soldiers at War*'da kullandıkları iki yaşındaki taktik savaş motoru üzerine kurmuş. *SAW*'un haritanın çoğunu anlaşılmaz kılan büyük ekranlar gibi sorunları vardı. Random, *Chaos Gate* için sistemi gözden geçirmiş ve bir *Warhammer* oyununun farklı ihtiyaçlarına uygun bir şekle sokmuş. Böyle yaparak sonunda oyun motorunun tüm yeteneklerini kullanmayı başarmış.

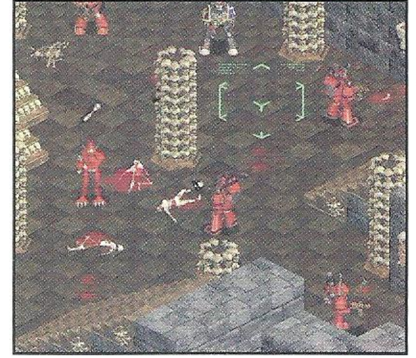
Oyunun akışı basit ve alışması kolay. Birimler izometrik bir haritanın üzerinde görünüyor. Mouse ile sıraya dayalı bir savaş oyunu içerisinde hareket ve saldırı emirleri veriyorsunuz. Silahların değiştirilmesi, nesnelerin (el bombaları, patlayıcılar, ilk yardım çantaları vb.) kullanılması, düğmelerin ve kapıların açılması gibi daha karmaşık komutlara ise bir menü çubuğu ile erişebiliyorsunuz. Haritaya üç seviyede zoom yapabiliyor ve yüksek tepelerden kapalı binalara kadar yedi yükseklik seviyesini görüntüleyebiliyorsunuz. Lav, bataklık, buzul ve orman haritalarının yanı sıra büyük kaleler ve binalar sayesinde oyunun haritaları çeşitlilik kazanıyor. Böylece savaşılan mekanlar, açık alandaki tepe ve vadilerden, binaların içindeki odalara kadar değişebiliyor.

Bazı yerşekilleri biraz kötü görünse de arazi grafikleri genelde iyi. Birimlerin grafikleri ise gerçekten parlıyor. Oyunda Ultramarine ve Chaos Marines olmak üzere iki tür var. Birimler değişik üniformaları ve silahlarıyla sanki askeri kanun kitabından fırlamış gibiler.

Birimlerin çeşitliliği Warhammer'ı ayakta tutuyor. Çeşitli olan sadece birimler değil. Her birinin farklı yetenekleri ve standart silahlardan, alev makinelerinden tutun da elektrikli testereye, güç kılıçlarına kadar pek çok farklı türden silah seçeneği mevcut. Her takım her savaştan önce teçhizatlandırılabiliyor ve "battlewagonlar", "dreadnoughtlar", hatta psikolojik saldırılar için "psyker" lar gibi ekstralarla desteklenebiliyor. Bu da zengin bir oyun tecrübesi anlamına geliyor. Ancak SSI ve Random Games neredeyse mükemmel yapıya ulaşıyor ama görevlerin "kaos" tarafı pek yeterli değil. Aslına bakarsanız ağız tadıyla şöyle kaos gibi bir mücadele yaşamıyorsunuz. Bu ciddi bir hayal kırıklığı.



Chaos'un güçleri bir Ultramarine roketinin ateşini hissediyor. Savaş sisteminin kullanımı basit. Değişik taktikler ve yaklaşımlara adapte edilebiliyor.


Haritalar ve birlikler zengin detaylara sahip. Üç seviyede zoom yapabiliyor, haritanın yedi değişik yükseklik seviyesini görüntüleyebiliyorsunuz. Burada bir Chaos kalesinin içini görebiliyoruz.

Sadece 15 senaryo var ama ekstralar yüzünden oyun asla kısa değil. Bu senaryolar bir kampanya oluşturmak için birbirine bağlanmış. Tamamen kampanya olarak oynadığınızda takımlarınız tecrübe kazanıyor ve kayıplar veriyor. Kampanya oyunu takımların daha çok tecrübe kazanması için rastgele seçilen opsiyonel görevlerin senaryoların arasına eklenmesiyle daha da ilginç bir hale getirilmiş. Kullanıcı tarafından ayarlanan harita türü ve büyüklüğü, nesne yoğunluğu, birlik türleri ve görev türü gibi parametrelerle rastlantısal senaryolar yaratılabiliyor. Kolay kullanılan bir harita ve görev editörü ile 15 görevin ötesine geçebiliyorsunuz. Internet üzerinden iyi bir dört kişilik oyun ve ağ desteği paketi tamamlıyor.

Chaos Gate yeni bir şey getirmiyor ama Real Time oyunlarının çoğunda bulunmayan bir taktik tecrübesi sunuyor. Güzel görünen, zevkle oynanan, her zaman ilgi çekici ve zorlu bir oyun. Daha ne istiyorsunuz?

PC GAMER SON KARAR

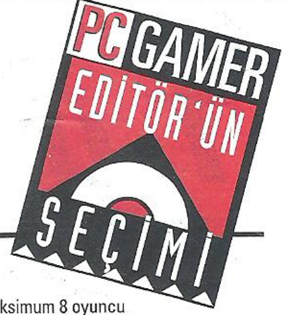
85%

ARTILAR: Mükemmel bir sıra tabanlı taktik oyunu, zengin ve renkli bir dünya.

EKSİLER: Sadece Ultramarine olarak oynayabiliyorsunuz. Klavye desteği çok az. Bazı küçük hatalar.

SONUÇ: Bir sürü birliği, iyi grafikleri ve ilginç oyun sistemiyle zengin ve mükemmel bir savaş-taktik oyunu.

NBA Live 99



TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** EA Sports **YAYINCI:** Electronic Arts, (650) 628-1001, *www.easports.com* **GEREKENLER:** Win 95/98; 4X CD-ROM sürücüsü; P166 (Direct 3D hızlandırıcı ile)/P200 (hızlandırıcısız); 16MB RAM; 100MB HD space **ÖNERİLEN:** PII 266; 32MB RAM; 165MB HD alanı; 8x CD-ROM sürücüsü; 3Dfx Voodoo grafik veya Voodoo 2 tabanlı hızlandırıcı; Gamepad **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial/Null modem; Modem: 28.8; IPX; Maksimum 8 oyuncu

NBA'deki krizi unutun. EA Sports'un son basketbol simulasyonu, öyle kaliteli ki sizi sezonun havasına sokmak için yeter de artar bile.

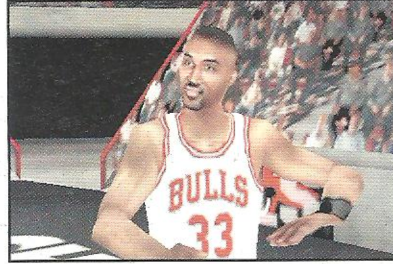
Biz bu yazıları yazarken NBA sezonunun durumu hala belirsizliğini koruyordu. Hangi tarafın daha kötü olduğunu bulmak için çok çalışıyorum (kendini henüz kanıtlamamış çaylaklara milyonlarca dolar sayarak kendi kuyularını kazan yöneticiler mi yoksa patronlarının parasını son damlasına kadar emmek için ağlayıp sızlayan oyuncular mı). Amaan, bence hepsini boşverin. Gidin bir *NBA Live 99* alın ve kendi sezonunuzda oynayın.

Live 99, oldukça zevk alarak oynadığım geçen seneki sürümünü neredeyse her yönden aşmış, özellikle simulasyon açısından. Bunun gibi gamepad gerektiren bir oyun, simulasyon sevenlere pek çekici gelmeyecektir; ama istatistik verileri incelemek isteyen oyuncular bu oyuna kesinlikle bayılacaklar.



NBA Live 99'daki oyuncu modelleme ve animasyonları inanılmaz.

Düşük bir sistemde bile, detayların kapatılmasına rağmen grafikler inanılmaz. Oyuncuların animasyonları oldukça akıcı ve sahalar çok detaylı oluşturulmuş. Oyunu iyi bir sistemde oynarsanız gördüklerinize inanamayacaksınız. Oyuncuların parlak saha zemini üzerinde dans eden gerçek zamanlı gölgeleri gibi ışıklandırma efektleriyle dolu. Seyirciler bile hareketlendirilmiş. Grafik yapıları poligon oyuncularla pek uyuşmasa da hoş bir detay. Zaten PC' nin bu en iyi görünen basketbol oyununa grafik yönünden yapılabilecek tek eleştiri de bu.



Değişen yüz ifadelerini de içeren oyuncu dokuları, bu tür oyunlardaki yeni standardı belirliyor.

Sahaya çıktığınızda, oynanabilirlik önceki sürümlerinden daha ciddi ve üstün. Artık oyuncular temas halinde sahanın bir ucundan diğerine uçmuyorlar. Ayrıca gevşek ve kaygan kontrol de biraz sertleştirilmiş. Artık defansif oynamak, bir oyuncunuzu her zaman rakiple pota arasında tutmak demek. Hücumlarda turnikeye girerken dışına eskisi kadar çok çıkmıyorsunuz. Top çalmaların ve blokların sayısı hala çok fazla olsa da bu oyun, Live serilerinin bugüne kadar ulaştığı en gerçekçi nokta.

Belki de oyundaki en büyük gelişme, takımınız lehine ve aleyhine çalınan faul sayısı. Hala mükemmel değil (hesaplarım, oyundaki faul sayısınının gerçek bir maçın ancak %60'ı kadar olduğunu gösteriyor) ama doğru yönde atılmış büyük bir adım. Bilgisayarın kontrol ettiği takımların yapay zekası ile artırılmış ve oyun yüksek seviyelerde tecrübeli oyuncuları bile terletebiliyor.

Bu serinin her sürümünde olduğu gibi arayüz oldukça şık hazırlanmış ve arka planda çalan oynak müzikle mükemmel uyuşuyor. Sadece sonucunu aldığınız maçların bile istatistikleri oldukça isabetli ve oyun sizegerçekten çok fazla bilgi sunuyor. Oyunda alışkın olduğunuz gösteri maçı, sezon, play-off'lar ve üç sayı yarışması gibi seçeneklere bir alıştırma modu ve kariyer oyunu da eklenmiş.

Bu senenin sürümü ne kadar iyi olursa olsun özellikle bu yeni eklemelerle ilgili birkaç problem var. Alıştırma yaparken sadece bir oyuncuyu kullanıyorsunuz ki bu durum, sizi kullanışlı olamayacak kadar kısıtlıyor ve kariyer seçeneğinde sadece 10 sezon oynayabiliyorsunuz. Üstelik çaylaklık dönemi olmadan (aslında *Live 99*'a çaylakların hiçbiri dahil edilmemiş-krize teşekkürler!), maaş yok ve durmunuz bir seneden diğerine çok az değişiyor. Yorgunluk olayı ise yedekleri gereksiz kılacak şekilde, tamamen karmakarışık olmuş. Bu hata editör kullanılarak manuel olarak giderilebiliyor ama bu çok zahmetli bir işlem. Siz bu yazıyı okurken EA Sports belki de bir patch çıkarmış olacak ama web'de kullanıcılar tarafından yaratılan takım patch'leriyle de bu sorunu giderebilirsiniz.

Çok iyi çalışmayan bir başka yeni özellik ise skorları alma seçeneği. Gerçek NBA sezonu oynanmadığından bir çevirmeli ağ bağlantınız varsa oyun otomatik olarak Internete bağlanıyor ve kilitleniyor. Bu kolayca giderilebilecek bir sorun (önce Internete girin ve sonra oyunun ayarlarından özelliği iptal edin); ama bu tür bir hatanın göze batmadan kalite kontrol aşamasından geçmiş olması rahatsızlık verici.

Ufak tefek sorunlarına rağmen *NBA Live 99*, kesinlikle basketbol hayranları için bir cennet. Oynadığım 30 maç boyunca yaşanabilecek herşeyi yaşadım ki buna bilgisayarı farklı yenmek (veya bilgisayara farklı yenilmek) ve hatta uzatmaya ve faul atışlarına kadar giden birkaç maç da dahil. Bütün sezon boyunca oynayabileceğiniz gerçeğe en yakın oyun.

PC GAMER SON KARAR

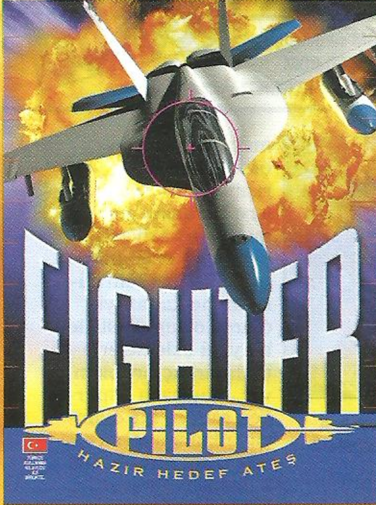
92%

ARTILAR: Üstün grafik ve animasyon, heyecanlı maçlar, iyi yapay zeka.

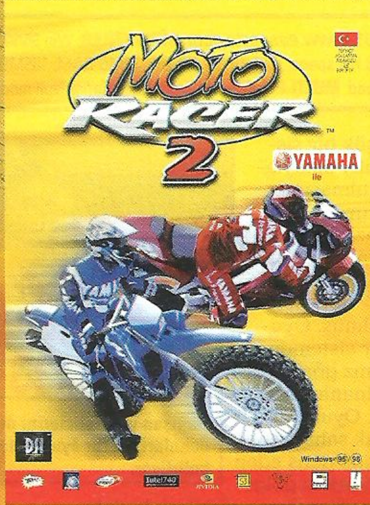
EKSİLER: Çok fazla top çalma ve blok var, kariyer modu çok iyi uygulanamamış, sonuçları alma hatası.

SONUÇ: Hiçbirimiz bu sene gerçek bir NBA sezonuna bundan fazla yaklaşamayız.

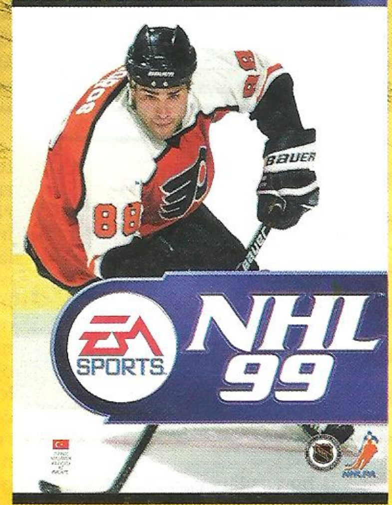
Dünyada ve Türkiye'de..



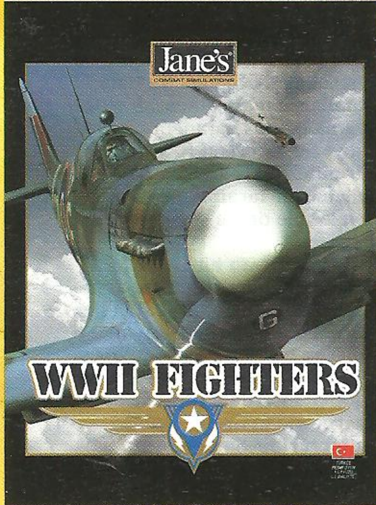
FIGHTER PILOT
PC-CD



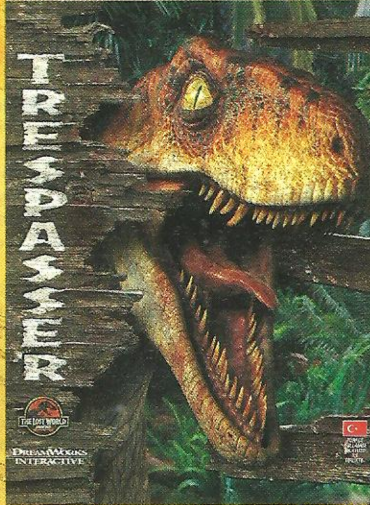
MOTO RACER 2
PSX, PC-CD



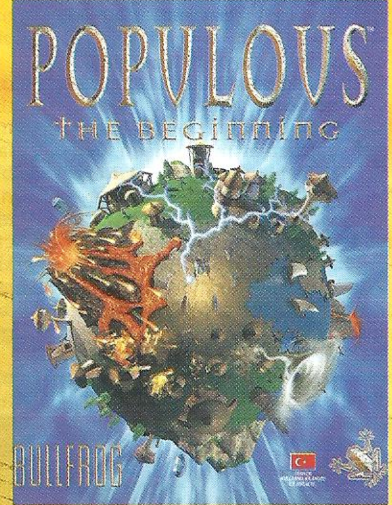
NHL 99
PSX, PC-CD



WORLD WAR II FIGHTERS
PC-CD



TRESPASSER
PC-CD



POPULOUS THE BEGINNING
PC-CD

Yeni yıla yeni oyunlarla...

"Türkçe Kullanma Kılavuzları" ile birlikte..

Tüm yetkili bayilerde..

ELECTRONIC ARTS™



TÜRKİYE TEK YASAL TEMSİLCİSİ
ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ.
Tel: (212) 659 26 73

ANA BAYİLERİMİZ:

MASCOM BİLGİSAYAR AKSESUAR LTD.
Tel : 0212•212 13 66
Fax : 0212•212 88 70

EKOL BİLGİSAYAR PROGRAMCILIK LTD.
Tel : 0212•212 83 55 - 56
Fax : 0212•212 83 53

Herşey karanlık ve karmaşıktı… Artık hiç birini bir diğerinden ayıramaz olmuştum… Bir gün bir köşe okudum ve hayatım değişti…

Donanım

3D hızlandırıcıların hızı iyice kesildi. Biz de iki aydır diğer donanımlara eğilme fırsatı yakaladık. Muhtemelen yıl ortasına kadar da yeni 3D hızlandırıcı kartlara nadiren rastlayacağız. Ama onları yakaldığımız yerde didik didik edip size sunacağız.

Bu ay size iki ses kartı ve iki hoparlör sunuyoruz. Bunlar hem üst seviye hem alt seviye ses sistemi peşinde koşanların çok hoşuna gidecektir. Ayrıca bir bir DVD ve birde TV Tuner sistemi ile bilgisayarınızda izleyebileceğiniz güzel 2D görüntülerin izini sürüyoruz. Tabii bunlar için gereken Sony 200GS büyük ve iyi bir monitör. Bu ay onu da inceleme fırsatı bulduk.

Son olarak çok ilginç iki gamepad sayfalarımızı süslüyor. Özellikle laptop'unda PC oyunları oynayanlar Gravis Stinger Gamepad yazımızı kaçırmamalı.

Üstelik bu ay incelemelerimizi daha büyük bir zevkle yaptık. Çünkü elimize geçen her cihazı *Half-Life* ile denedik. Valve diğer firmaların aksine zor olanı seçti ve *Half-Life*'a yeni donanımların tümünün desteğini ekledi. Ayrıca dostlar, bu oyun *Quake*'in kıçına tekmeyi bastı. Oynaması güzel olduğu kadar mükemmel bir test platformu olan *Half-Life*'ı Donanım köşesinin bir numaralı resmi test platformu olarak açıklıyoruz.

Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *boot*'un (artık ismi *Maksimum PC*) geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve bootMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.



PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri

Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.

İçindekiler

Haberler, İlk İzlenimler, Trendler

İncelemeler

Voodoo3'ün örtüleri açıldı

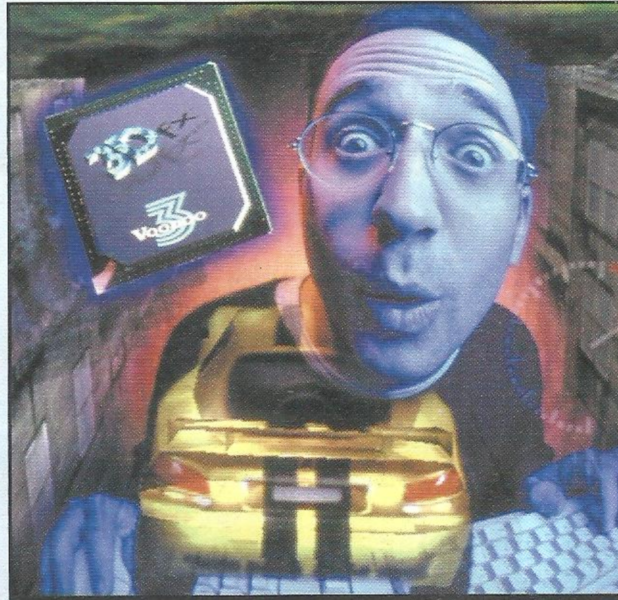
İnanması ne denli zor olsa da 3Dfx'in Voodoo2 teknolojisi eskimeye başladı. SLI modda bağlanmış Voodoo2 tabanlı bir çift kart hala en hızlı 3D hızlandırıma sahip. Ancak NVIDIA'nın güçlü TNT çipi gibi rakipler pek çok sıkı oyuncunun gözünde 3Dfx'in ününü azaltıyor.

Artık 3Dfx için rekabeti şu an yuttuğu toz içinde bırakmak ve kovalamacayı en baştan almak için tasarlanan, bir sonraki kuşak ürünlerini açıklama vakti geldi. Ne olursa olsun her şey daha önce olduğu gibi gelişiyor. Ama bir bakış açısına göre Voodoo teknolojisinin gelecek kuşağı rekabet ettiği üst düzey ürünlerin sahip olduğu her şeye sahip olmayacak.

1999'un ortalarında piyasaya sürülmesi beklenen iki Voodoo3 versiyonu var. 2000 modelinin daha çok anakartlarla entegre edilebilmesi ve komple sistemlerle satılması bekleniyor. Biraz daha güçlü olan 3000 modeli sıkı oyuncuları hedefliyor ve Diamond, Creative, STB ve benzeri büyük isimli üreticilerin add-on kartlarında kendini gösterecek. İşte rakiplerinin Voodoo3 ile neyle karşılaşacakları:

- Tamamen entegre edilmiş 128-bit VGA/2D/3D/video hızlandırıcı
- Gerçek çoklu dokulama. Bir saat dönümünde 2 dokunun işlenmesi
- Saniyede 7 milyondan fazla üçgen işleme (Voodoo3 3000)
- Saniyede 4 milyon üçgen işleme (Voodoo3 2000)
- Saniyede 366 milyondan fazla texel işleme (Voodoo3 3000)

3Dfx bir hata mı yapıyor?



3Dfx bu şaşkın yüz ifadesi ve renkli reklamların oyuncuları, Voodoo3'ün geleceğin akımı olacağına iknada işe yarayacağını düşünüyor.

- Saniyede 250 milyon texel işleme (Voodoo3 2000)
- Entegre edilmiş 350MHz RAMDAC
- 350MHz (Voodoo3 3000) 75Hz'de 2048x1536 çözünürlük
- 300MHz (Voodoo3 2000) 65Hz'de 2048x1536 çözünürlük
- 183 MHz çekirdek hızı (Voodoo3 3000)
- 125 MHz çekirdek hızı (Voodoo3 2000)
- 3Dfx Voodoo uyumluluğu
- 2X AGP desteği
- DVD hızlandırma
- Dijital LCD monitör desteği
- 4MB-16MB SGRAM frame buffer
- DirectX 6, OpenGL, Glide 2.x/3.x desteği
- .25 mikron teknolojisi
- Pentium II mimarisi için optimize edilmiş

Tanıdık geldi mi? Eğer 3Dfx'in önceki hızlandırıcı chipsetleri Voodoo Graphics, Voodoo Banshee ve Voodoo2'yi tanıyorsanız öyle olmalı. Voodoo3, mevcut Voodoo2 ve Banshee'nin hızlandırılmış bir karışımının çok az ötesine geçiyor. Banshee gibi Voodoo3'de 4MB-16MB frame buffer hafızasına ve saniyede 30 kare MPEG2 DVD oynatımına sahip 2D/3D birleştirilmiş bir kart (3Dfx'e göre Banshee'nin 2D çekirdeği Voodoo3'e entegre edilmek için yeterince hızlı ve ucuz.). Aynı Voodoo2 gibi Voodoo3'de son derece hızlı olacak ve en can alıcı özelliklerinden biri olarak çoklu dokulamaya sahip olacak.

Voodoo3 bu chipset'lerin sınırlamalarına da sahip olacak. Voodoo2 ve Banshee gibi Voodoo3 de yalnızca 16-bit renk derinliğinde render yapabilecek ve 256x256 pikselden daha büyük dokuları desteklemeyecek.

Peki 1999'un ortalarında ilk Voodoo3 kartlar piyasaya çıkmaya başladığında bunun oyuncuya ne denli zararı olacak? Potansiyel olarak çok fazla değil; ama yeterince yeni oyun bu gelişmiş özelliklerle piyasaya çıkarsa 3Dfx kısa ve başarılı tarihinde kendini ilk kez teknoloji eğrisinin altında bulabilir. Bugün piyasadaki RIVA TNT gibi chipsetler hali hazırda geniş dokuları ve gerçek renk derinliğinde render'ı destekliyor (24-bit ya da 32-bit renk). Voodoo3'ün çok az daha yavaş ama daha güzel render yetenekleriyle daha fazla satılabileceği ihtimali de imkansız gözükmüyor.

Hız, 3Dfx'e göre olayın özü. 3Dfx'in baş Pazarlama Müdürü Toni Tomassi şöyle diyor. "Gerçek renk derinliğinde render gelecekteki 3Dfx ürünleri için uygulanabilir bir özellik haline gelecek. Ancak 32-bit'te render'ın oyun hızına büyük bir etkisi kalmadığı zaman."

Tomassi, var olan teknolojiyle bugünkü tüm 3D chiplerin (TNT'nin bile) 16-bit renkten 32-bite geçerken kare oranını yüzde

50 gibi yüksek bir oranda düşürdüğünü savunuyor. Son rakamlar bu yılın başlarında Comdex deki gibi olursa Voodoo3, Voodoo2'den iki kat daha hızlı olacak. Bu da 3Dfx'in sahip olduğu 3D Dünyasının Hız Krallığı saltanatını sağlamlaştıracaktır.

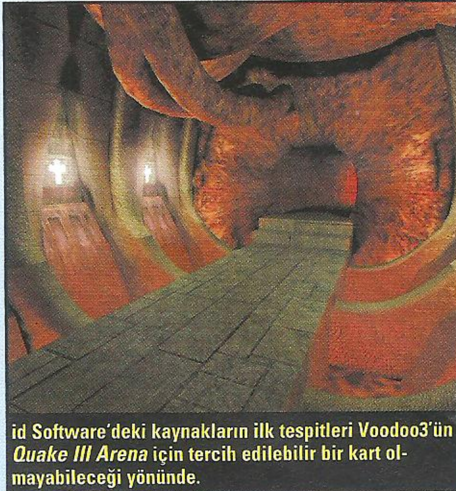
Ama çok yüksek hız eskiden olduğu kadar önemli mi? Voodoo2 çıkmadan aylar önce sektör, Voodoo2'nin GLQuake rakamlarını 640x480'de saniyede 100 karenin üzerine çıkardığını duyunca şoka uğradı ve heyecana kapıldı. Hemen geçtiğimiz günlerde Comdex'de (bilgisayar sektörünün bir ticari fuarı) PC Gamer Voodoo3'ün erken bir versiyonunu test etme fırsatı buldu ve Voodoo3 Quake II'yi 800x600'de neredeyse saniyede 100 kareyle çalıştırdı. Hiç fena değil, özellikle de kare oranlarının ürünün son halinde daha yüksek olacağı düşünülürse. Ama 3Dfx'in kare oranlarının 32-bit renkte yüzde 50 kadar düştüğüne dair kendi iddiasına bir daha bakalım. Gerçekten 65.000 renkle (16-bit render) saniyede 100 kare oranıyla çalışan bir oyun, 16 milyon renkle (32-bit render) saniyede 50 kare oranıyla çalışan bir oyundan daha iyi bir oyun deneyimi sunabilir mi? Bunu ancak zaman gösterecek.



Yoksa şöyle mi olacak? 3Dfx hala sektörün iplerinin çoğunu elinde tutuyor ve Voodoo3'ün özellikler listesinden gerçek renkte render'ın çıkarılmasının oyun geliştiricilerinin gelecek projeleri için aldığı kararları etkilediği konusunda hali hazırda kanıtlar var. Bazı geliştiriciler bize, Voodoo3 desteklemeyeceği için 1999 oyunlarında gerçek renkte render kullanmak konusunda pek istekli olmadıklarını söylediler. Yani 3Dfx'in gerçek renkte render'ın 1999'da önemli olmayacağı konusundaki ısrarı kendi kendine gerçekleştirdiği bir kehanet olabilir.

Voodoo3'ün standart Voodoo teknolojisinden çok az farkı var. Bunlardan biri PCI bus'tan (ya da Banshee'nin AGP1X'i) AGP2X'e yaptığı sıçrama. Voodoo3 AGP 2X bus'ın sideband addressing özelliklerinin tüm avantajlarını kullanmak üzere tasarlandı. Ama 3Dfx, piyasaya çıkan ilk Voodoo3'lerin pek çok AGP uyumlu yeni hızlandırıcı gibi dokuları yerel hafızadan çekemeyeceğini söylüyor. 3Dfx'e göre 2X'deki bant genişliği kare oranlarını 3Dfx'in istediği hızda akıtmaya yetecek genişlikte değil. Kaynaklar, 1999 sonbaharının başlarında çıkması beklenen Voodoo3'ün AGP 4X versiyonunun bu özelliğe destek vereceğini söylüyor.

Orijinal 3Dfx Voodoo Graphics chipseti ilk kez raflardaki yerini aldığında bazı sektör analizcileri bunun bütünüyle başarısız olacağını düşünmüştü. Pazarda 300 dolarlık tüketici düzeyinde bir 3D hızlandırıcı karta yer yok diyorlardı, ne kadar hızlı olduğu önemli değil. Söylemeye gerek yok, 3Dfx bilirkişilerin yanıldığını kanıtladı. Şirket, Voodoo2'yi çıkardığında, rakiplerinden daha pahalı bir parça üretmek anlamına bile gelse benzersiz hız ve özelliklerde ısrarlıydı. Üst düzey pazar 3Dfx için çok iyiydi; ama Voodoo3'ün muhafazakar özellikleri, şirketin daha fazla kar edebileceği orta düzey piyasaya doğru dümen kırdığını gösteriyor. 3Dfx daha uygun bir pazardaki hemen hemen tekel durumunu daha fazla sürüm için riske mi atıyor? Bunu sadece birkaç ay sonra öğreceğiz.



id Software'deki kaynakların ilk tespitleri Voodoo3'ün *Quake III Arena* için tercih edilebilir bir kart olmayabileceği yönünde.

USB Farelerde Yeni Bir Nefes Alıyor

■ Yeni veriyolu oyuncular için bir nimet.

USB olarak bilinen yeni çevrebirim arabirimi Universal Serial Bus, bu basit ama çok güçlü portların avantajından yararlanan kullanışlı ürünlerin üst üste çıkmasıyla gücünü göstermeye başlıyor. Belki de bu portlara zaten sahipsiniz, çünkü bir çift USB portu tüm yeni ATX kasaların standart özelliği.

Bu ürünlerin çoğu çok kullanışlı olsada hiç biri bir USB mouse'ı kadar evlerimizdeki oyun makinelerine yakın gözükmüyor. Bazı first-person shooter fanları bunu bilir, *Quake* ve *Quake II* gibi favori oyunlarda kare oranınız ne olursa olsun birincil kontrolör olarak mouse kullanmak sıkıntılı bir iş olabilir. Çünkü PS/2 ya da standart seri port kullanan mouse'lar pozisyonlarını PC'ye saniyede 40 kere bildirirler. Çoğu oyunun yeni 3D hızlandırıcılı sistemlerde ne kadar hızlı çalıştığıyla karşılaştırılana dek bu kulağa hızlı geliyor. Hızlı bir Pentium II ve bir Voodoo2 tabanlı hızlandırıcı ile *Quake II* ve benzeri oyunlar saniyede 50 ya da 60 karenin üzerine çıkabilir. Bunun anlamı mouse'unuzun pozisyonunun görüntünüz kadar hızlı tazelenmediğidir. Bu görüntüyü kaydırmak için mouse'u kullandığınızda kekeleme gibi hareket etmesine yol açar. Eğer şüpheciyseniz *Quake II*'yi hızlı bir işlemcide çalıştırın ve önce mouse ile ardından klavye ile daireler çizmeye çalışın; aradaki fark şaşırtıcı.

USB mouse'lara gelince tazeleme oranı saniyede 120; bu kabaca en hızlı PC oyununun grafiklerinden bile iki kere hızlı. Hareket belirgin şekilde daha yumuşak ve bu bizi, görüntü kare oranlarında olduğu gibi daha iyi isabetliliğe yani daha fazla öldürmeye götürüyor. Logitech ve Interex'ten gelen iki tanesini deneyene kadar USB mouse'un yararlılığı konusunda kararsızdık; ama şimdi ellerimiz diğer USB kontrol cihazları için sabırsızlanıyor.



Her ne kadar normal bir Logitech mouse'u gibi görünse de bu delikanlı USB'nin gücüne sahip. FPS hayranları bugüne kadar dökmediğiniz kadar kan dökmeye hazırlanın.

Ama USB desteği için gerekli olan Windows 98 ya da USB porta sahip değilsek ne yapmalıyız. Biz baskıya girerken Internet'te PS/2 mouse'unuzun USB kadar yüksek tazeleme oranda çalışmasına olanak sağlayan birçok yardımcı program yayınlandı. Ancak karşılığında daha fazla CPU daha fazla kullanılıyor (USB'de olduğundan bile fazla). Halen bu PS/2 mouse-oran programları eski bir sistemi olan ya da mevcut mouse'undan henüz ayrılmak istemeyen oyuncular için kolay bir çözüm sunuyor. Ortalıkta bunlardan üç dört tanesi dolaşıyor ve en azından bir tanesini *www.bluesnews.com* adresinde bulabilirsiniz.

DIAMOND MULTIMEDIA

Monster Sound MX300

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ÜRETİCİ FİRMA: Diamond Multimedia, *www.diamondmm.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya, (0212) 212 98 50 ; Karma Donanım, (0212) 233 30 30
FİYATI: 143$

Diamond'ın son ses kartı, Sound Blaster Live! şiddetli bir rekabetle karşılamak için tasarlandı ve gerçekten de bunu yapabilir.

Diamond'ın Monster Sound serisine son eklentisi Aureal'ın yeni A3D 2.0 formatını ve Microsoft'un DirectSound3D ve DirectSound'ını hızlandıran PCI tabanlı bir ses kartı. A3D 1.0 uyumluluğuna da sahip olan kart, tüm bunları donanım ile yapıyor ve iki ya da dört hoparlör için çıkış veriyor. Bir anlamda MX300, Creative Labs'ın Sound Blaster Live!'ına Diamond'ın yanıtı. Aslında tam anlamıyla Sound Blaster Live! Value'ya; çünkü gerçek dijital kayıt ya da dijital stereo alıcılara bağlantı sunan bir I/O kartı yok. Live! Gibi MX300'de gerçek modda Dos oyunlarını destekliyor.

Creative'in şu anki EAX 3D ses standardından farklı olarak A3D 2.0, Aureal'ın Wavetracing adını verdiği sisteme sahip. Wavetracing real-time yankı (reverb) ve occlusion rendering (ses emilmesinin oluşturulması) kombinasyonundan oluşuyor. Occlusion rendering sesi bir obje tarafından filtre ediliyormuş hissini verecek şekilde değiştiriyor (örneğin bir duvar ve hatta su). A3D 1.0'da occlusion rendering'e sahipti ancak duvardan yansıyan sesleri taklit etme yeteneğinden yoksundu. EAX şu an occlusion desteğine sahip olmasa da, Creative Labs, duvardan yankılanan sesleri EAX'in A3D'ye önemli bir üstünlüğü olarak sunmuştu.

Aynı 3D grafik hızlandırıcıların dünyasında olduğu gibi iki çipin benzer özelliklere sahip olması bu özelliklerin aynı yolla kullanıldığı anlamına gelmiyor. Sound Blaster Live'ın EAX formatı ve MX300'ün A3D 2.0 formatında ses yankılanmalarının ele alınma yolunun farklı olduğu gibi. EAX'da oyun geliştiricileri oyunun gerçek çevre geometrisinden bağımsız olarak sanal bir ses sahnesi kurma şansına sahip. Bu geliştiricilerin reverb efektini kolayca ekleyebilmesini sağlıyor. Ancak bu tam olarak yerine getirilmezse oyuncunun bulunduğu ortamı "duymasını" engelleyebilir.

Teorik olarak A3D, yankıları daha gerçekçi ele alıyor. Oyun içindeki farklı yüzey tiplerinden oluşan bir hesap defteri var ve verilen herhangi bir 3D mekanın (kıvrılan taş koridor ya da büyük bir uçak gemisi hangarı gibi) gerçek geometrisini yüzey tipi ve çevre büyüklüğüne göre hesaplıyor. İlk yankılar (yüzeylere çarpıp dinleyiciye dönen ilk sesler) bu şekilde oluşturuluyor ve bir kaç saniye boyunca oda içinde dolanan ardıl ses yankıları özel ve inandırıcı bir reverb efekti ile ele alınıyor. Bu her ses efektini real-time render etmeye güzel bir alternatif çünkü her bir yankıyı hesaplama ses hızlandırıcı kartı olsun ya da olmasın var olan tüm PC oyun sistemlerinin performansını dibe yapıştırabilir.

Hepsi iyi hoş ama bu gerçek bir oyunda nasıl sonuç veriyor. A3D'yi destekleyen tek mevcut oyun Valve'ın yeni first person shooter'ı *Half-Life*. Ancak *Half-Life* fantastik bir test ortamı sunuyor. Çünkü oyundaki her yüzey beton ya da metal yani taklit edilmesi gereken bir dolu yüzey var. Dört hoparlörlü bir sistemle (iki önde iki arkada, surround-sound tarzı) etki neredeyse ürkütücü. İki hoparlörle orijinal A3D formatı kadar iyi ses veren A3D 2.0'ye iki hoparlör daha eklenmesi onu yeni boyutlara taşıyor. Arkanızdan gelmesi gereken sesler gerçekten arkanızdan geliyor. Gerçekte her ses gelmesi gereken yerden geliyor... çoğunlukla. Hem A3D 2.0 hem de EAX ile ilgili bir sorun her ikisi de farklı yüksekliklerdeki sesler için destek sunsalar da bu API'lerden hiçbiri inandırıcı bir iş görmüyor. Örneğin 6m aşşağıdan gelen laser patlaması sesi yukarıdan gelenden çok farklı olmuyor. Ne MX300'de ne de Sound Blaster Live!'da hiçbir zaman yüksekliğin ayrımına varamadık (aynı anda ekrandan neler olduğunu görmedikçe). Hala ekrandan gördüğümüz şeyler her zaman surround ses sistemlerinin yarattığı psikolojik yanılsamanın bir parçası olacak ve MX300 dört hoparlör ile bu konuda oldukça iyi bir iş yapıyor; aslında Live!'dan biraz daha iyi. Aureal'ın Wavetracing teknolojisi aldatmaca değil gerçekten iyi ses veriyor.

Diğer yandan iki hoparlör ya da kulaklıkla kullanıldığında MX300 bu denli etkileyici olamıyor. Sound Blaster Live! da dört hoparlör düşünülerek tasarlanmıştı; ama iki hoparlörle oluşturduğu surround ses, MX300'den daha inandırıcı. Ayrıca finans gibi pratikteki bazı sebeplerden pek çok oyuncunun masalarının çevresine yerleştirilmiş dört hoparlör istemediğini göz önünde tutmak gerekiyor.

En sonunda MX300 vs Sound Blaster Live! sorusu hangi kartın oyunlar tarafından daha iyi destekleneceğine bakıyor. Kesin bir şey söylemek için henüz erken. Hem Creative'in hem de Aureal'ın web sitesindeki listeler yıl içinde bu API'lerin desteğine sahip olarak çıkacak oyunlarla dolup taşmaya devam ediyor. Ancak unutmamalı ki bunlardan kaçının gerçekten bu desteğe sahip olacağını ancak zaman gösterecek. Eğer *Half-Life* hem A3D hem de EAX desteği ile bir göstergeyse her iki formatın da sağlıklı biçimde büyümesi sürpriz olmayacak.

Diamond'ın Monster Sound serisine son eki Aureal'ın yeni Vortex 2 işlemcisini kullandığını gördüğümüz ilk kart.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: A3D 2.0; iki ya da dört hoparlöre destek; gerçek DOS modu desteği.

EKSİLER: MX300 iki hoparlörle pozisyonel ses yaratmada Sound Blaster Live kadar etkileyici değil.

SONUÇ: Monster Sound ailesine bir mağrur üye daha. MX300 yeni bir A3D ses kartı arayan herhangi birini mutlu edebilir.

PHILIPS

Philips DSS350 USB

ÜRETİCİ FİRMA: Philips, *www.pc.be.philips.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Sky, (0 212) 225 68 08 **FİYATI:** 173$

Philips gerçek bir Digital Audio örneği sunuyor. Ancak bu hoparlörle dijital ortamın dışına çıkmamakta yarar var.

USB portunu ne çok sevdiğimizi biliyorsunuz. Çıkan her USB cihazını kaçırmamaya çalışıyoruz. Ancak bunlardan biri var ki daha önceden incelenmeyi hak ediyordu. Çünkü Philips DSS350 piyasaya çıkan ilk USB hoparlörlerden biri. Üstelik USB portunu tam anlamıyla Digital Audio için kullanıyor.

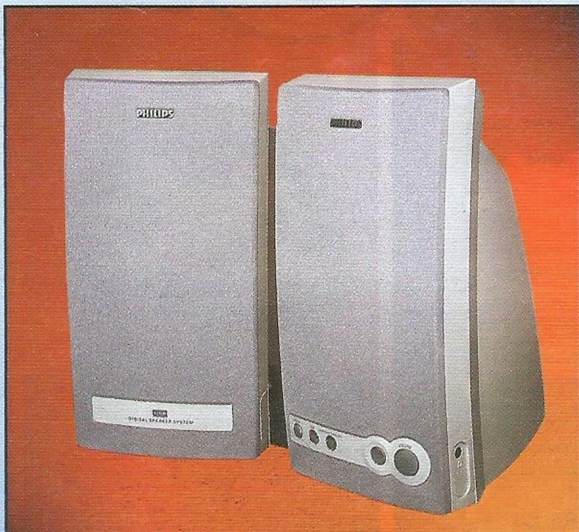
Digital Audio'ya ilk sayımızda geniş yer ayırmıştık; bu yüzden burada konuyu özetlemekle yetineceğiz. Digital Audio sesleri PC içindeki parazit kaynaklarından korumak için tasarlandı. Bu amaçla sesleri dijital olarak bilgisayar dışına taşıyor ve analoğa çevrimi hoparlörlerde gerçekleştiriyor, yani bir anlamda ses kartını hoparlörün içine alıyor. Böylece hem daha temiz sesler üretilmesini hem de hoparlör ve windows ortamında tek bir ses ayarı olmasını sağlıyor. Ancak Digital Audio müzik CD'leri gibi analog kaynakları çalamıyor.

Philips en başından beri USB Geliştirme Forumu'nun aktif bir üyesiydi ve USB üzerine Intel, IBM ve Microsoft gibi şirketlerle ortak çalışmalar yaptı. Bunun da ötesinde grup içinde USB standartının ses kısmından sorumluydu ve USB Cihazlar Audio Sınıfı çalışma grubunun başkanıydı.

Ancak Philips'in tek avantajı USB Forumunda olması değil. Hepimizin bildiği gibi Philips ev kullanıcıları için ses sistemleri üreten lider şirketlerden biri. Philips müzik setlerinde de kullandığı Dynamic Bass Boost (DBB) ve Incredible Surround gibi teknolojileri DSS350' ye taşıyor. Yani yarışa bir kaç metre önden başlıyor.

DSS350'nin her iki hoparlörü de 5cm'lik tweeter ve 10cm'lik woofer hoparlöre sahip ve 15watt gücünde. Başlangıçta 10cm'lik bir hoparlörün subwoofer olmadan çok sağlam bass sesleri üretemeyeceğini düşünmüştük. Ancak DSS350'yi bir kere dinleyince ne kadar yanıldığımızı anladık. DBB'nin de yardımıyla DSS350 bugüne kadar incelediğimiz hoparlörler içinde subwoofer'ı olmadan en yüksek ve temiz bass sesi verenin DSS350 olduğunu söylemek yanlış olmaz.

DSS350'yi Win98'de kurmak için hoparlörleri USB portuna bağlamanız yeterli. Win98 otomatik olarak DSS350'yi tanıyıp sürücüleri yükleyecektir. Ancak DSS350'yi Win95 üzerinde kurmak biraz daha zahmetli. Aslına bakarsanız bugüne kadar gördüğümüz çevrebirimlerini bir iki istisna dışında Win95 OSR2.1'de çalıştıramamıştık. DSS350 bunu sağlayabilmek için Phoenix'in PlugWorks isimli yazılımını kullanıyor. Gerçi bu program aracılığıyla da DSS350'yi Win95'e tanıtmak pek kolay olmadı. Ancak biraz uğraştıktan sonra DSS350'yi Win95 üzerinde de deneyebildik.



DSS 350'nin sağ hoparlördeki kumanda paneli düğmelerine basmaya kıyamayacak kadar şık yapılmış.

DSS350'nin sesleri gerçekten çok temiz. Ayrıca toplam 30watt'lık bir hoparlör için fazlasıyla yüksek. Daha önce de dediğimiz gibi bass'ları oldukça güçlü. Gerçi DSS350'ye bir subwoofer eklenerek oluşturulmuş DSS370 isminde bir hoparlör sistemi daha var. Ancak PC'nizde çok fazla müzik dinlemiyorsanız veya bass düşkünü değilseniz DSS350 size yetecektir.

DSS350'nin başka bir anahtar özelliği Incredible Surround. Bu özellik stereo sesi ikiye ayırarak dört ayrı kaynaktan geliyormuş hissi veriyor. Incredible Surround bu konuda Qsound gibi benzerlerinden farklı bir algoritmaya sahip ve açıkça daha başarılı. Ancak unutmamanız gereken bir şey var; Incredible Surround'dan yararlanabilmek için hoparlörleri tam doğru olarak yerleştirmelisiniz. Monitörünüzün her iki yanında 30-40cm aralıkla ve sizden 50cm kadar uzakta olmalılar. Eğer bilgisayarınızda müzik çalarken koltuğunuza yayılıp müziği ordan dinlemek isterseniz Incredible Surround'u kapamalısınız.

Buraya kadar herşey çok iyi. Ancak tam işte bir Editörün Seçimi Ödülü daha derken DSS350 önde başladığı yarışın son metrelerinde tökezleyiverdi. Çünkü dijital ortamdan çıkıldığında DSS350'nin iki önemli kusuru var.

Bu kusurlardan biri analog girişin ses ayarının olmaması. Yani hoparlörleri CD'nin kulaklık çıkışına ya da ses kartına taktığınızda üzerindeki ses ayarı işlevsiz hale geliyor. Bu durumda hoparlör ses ayarını sonuna kadar açık bırakıyor ve sesi kısma işini vericiye bırakıyor. Ses ayarını ses kartında Windows, CD'de ise kulaklık çıkışı sağlıyor. CD'den müzik dinlemek için bu iki yöntemden birini kullanmanız gerektiği düşünülürse bu hiçde hafife alınacak bir sorun değil. Üstelik kimi ses kaynaklarının kendisinde de ses ayarı yok. Mesela TV kartımız dijital ses üretmediği için onu direkt DSS350'ye bağlamak zorunda kaldık. Her iki cihazda da bir ses ayarı olmadığından ses sürekli olarak en yüksek seviyede kaldı. Bir hoparlörün sesinin kısılamaması korkunç bir şey; hele DSS350 gibi güçlü bir hoparlörse.

DSS350'deki ikinci problemse daha büyük. Hoparlörü herhangi bir analog kaynağa taktığınızda rahatsız edici seviyede bir cızırtı üretiyor. Başta bunun analog kaynağın sesinin fazla açık olmasından kaynaklandığını düşündük. Ancak kaynağın sesini tamamen kapatmamıza rağmen bir değişiklik olmadı. Açıkçası bu ses çok sinir bozucuydu ve DSS350' nin ses kalitesine gölge düşürüyordu.

Philips DSS350 çok iyi bir hoparlör. Yalnızca dijital ortamın dışına çıkmamaya dikkat edin. Bir de fiyatına tabii ki.

PC GAMER SON KARAR

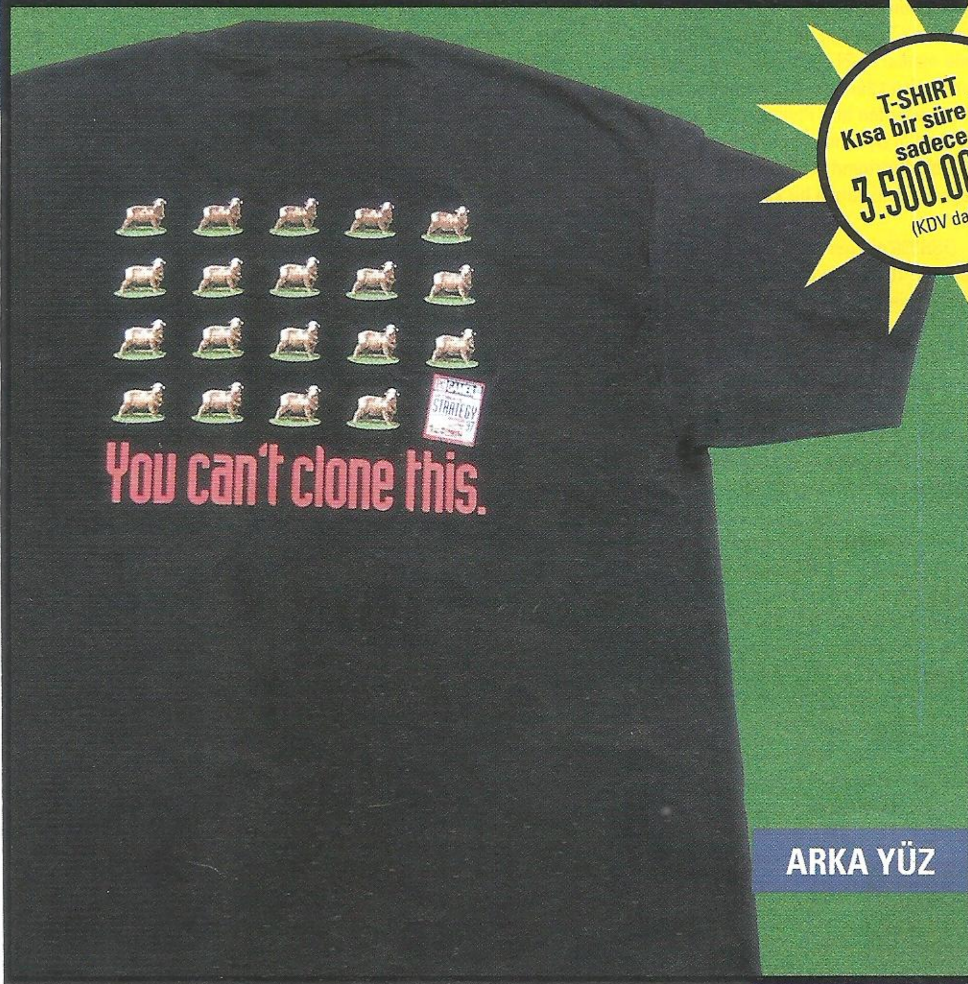
ARTILAR: Gerçek Digital Audio; subwoofer'sız bir sistem için çok iyi bass; Incredible Surround gerçekten işe yarıyor.

EKSİLER: Fiyatı pek çok kullanıcıya yüksek gelebilir; dijital ortamın dışına çıkıldığında büyük hataları var.

SONUÇ: Philips DSS350 ile gerçekten iyi bir iş yapmış. Ancak USB portu olmayanların ve CD'den çok sık müzik dinleyenlerin uzak durması gerekiyor.

PC Gamer T-Shirt ve S-Shirt'leri Türkiye'de!

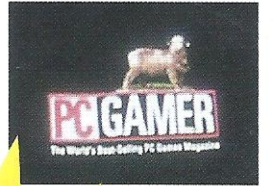
Orijinal PC Gamer T-Shirt ve S-Shirt'lerine sahip olabilmek için ACELE EDİN!



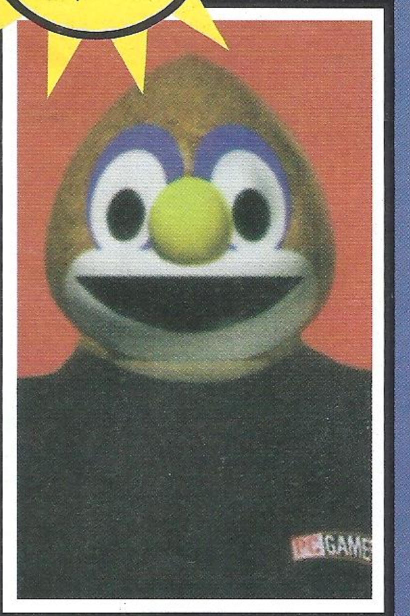
T-SHIRT
Kısa bir süre için sadece
3.500.000TL
(KDV dahil)

ARKA YÜZ

T-Shirt ve S-Shirt'leriniz ödemeli olarak adresinize gönderilecektir.



S-SHIRT
Kısa bir süre için sadece
6.000.000TL
(KDV dahil)



SİPARİŞ FORMU

ADI: ____________________ SOYADI: ____________________

ADRESİ: ____________________

____________________ TEL: ____________________

☐ T-SHIRT ☐ MEDIUM ☐ LARGE ADET ________

☐ S-SHIRT ☐ MEDIUM ☐ LARGE ADET ________

Kredi kartımdan ____________________ TL alınız

Kredi kart No: ____________ Son kullanma tarihi ____________

☐ Visa ☐ Master Kart / Euro Card

Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası Şişli Şb. 1012045-9
İş Bankası Şişli Şb. 1215437

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere Cad. Hür Han 15/A
Kat.4 80260 Şişli / İstanbul
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr
Tel: 0.212.296 46 00 Faks: 0.212.233 63 15

ÜRÜNLERİMİZ STOKLARLA SINIRLIDIR. SİPARİŞLERİNİZ 4 - 6 HAFTA ARASINDA ELİNİZE ULAŞACAKTIR.

DIAMOND MULTIMEDIA

Sonic Impact S90

ÜRETİCİ FİRMA: Diamond Multimedia, *www.diamondmm.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya, (0 212) 212 98 50 **FİYATI:** 51$

Diamond, Sonic Impact serisine S90 ile devam ediyor. Biz de onu izlemeye devam ediyoruz.

Diamond'ın meşhur Monster Sound serisinin iki üyesini daha önce incelemiştik. Ancak Monster Sound, Diamond'ın ürettiği tek ses kartı değil. Sonic Impact, Monster Sound'dan farklı olarak daha düşük sistemler için düşünülmüş bir seri. Monster Sound'un fiyatı düşünüldüğünde, Sonic Impact'e olan ihtiyaç açıkça ortada.

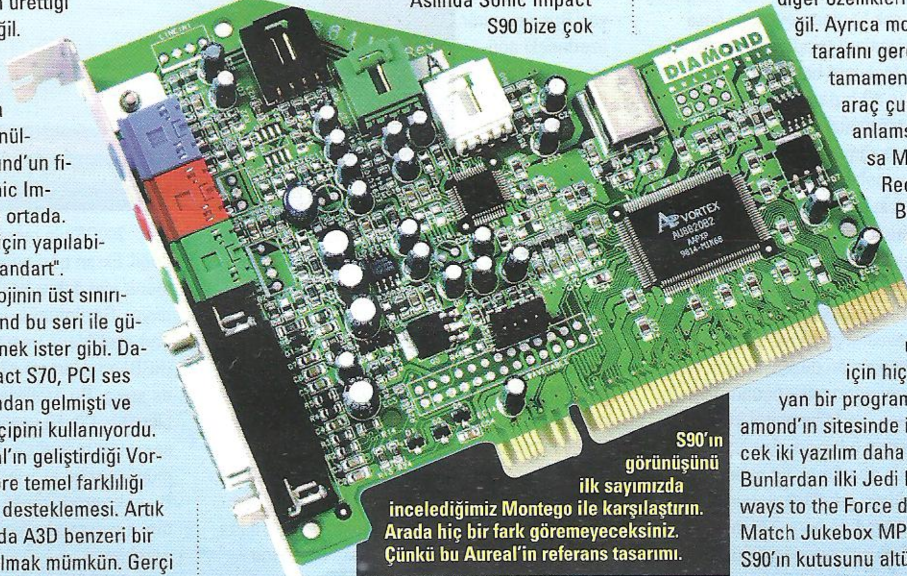
Sonic Impact serisi için yapılabilecek en iyi tanımlama "standart". Monster Sound ile teknolojinin üst sınırını çizmeye çalışan Diamond bu seri ile günümüz standartını belirlemek ister gibi. Daha önce çıkan Sonic Impact S70, PCI ses kartlarının ilk selinin ardından gelmişti ve ESS'nin Maestro II isimli çipini kullanıyordu. S90'nın ses çipi ise Aureal'ın geliştirdiği Vortex. Zaten S90'ın S70'e göre temel farklılığı Aureal'ın A3D standartını desteklemesi. Artık piyasadaki her ses kartında A3D benzeri bir pozisyonel ses formatı bulmak mümkün. Gerçi EAX ve A3D 2.0 gibi ikinci kuşak olarak adlandırabileceğimiz ses formatları karşısında A3D kısa sürede eskiyecek gibi görünüyor. Ancak A3D'nin halen en çok desteklenen pozisyonel ses standartı olduğunu unutmamak gerekiyor.

S90 bir PCI kart ve 64 kanal sesi işleme yeteneğine sahip. Ayrıca DOS oyunlarına da hem Windows penceresi olarak hem de gerçek mod da tam destek sunuyor. Kart tam olarak SoundBlaster ve SoundBlaster Pro uyumlu. S90'ın sürücüleri görev çubuğuna yerleşen bir ikon ile kolayca ulaştığınız bir ayar penceresine sahip. Bu pencereden ses kartınızın ayarlarını yapabileceğiniz gibi A3D'nin özelliklerini de test edebilirsiniz. Hatırlarsanız geçen ay incelediğimiz Aztech PCI 643-Q3D' de Q3D'nin özelliklerini test etmenizi sağlayan bir program olduğundan bahsetmiştik. S90'a buna benzer dört ayrı program eklenerek farklı durumlarda A3D'nin yarattığı efektleri görmeniz sağlanmış. Bunlardan biri ile A3D ile DirectX'in bir bileşeni olan DirectSound3D arasındaki farkı da inceleyebiliyorsunuz. Diğer üç teste ise yarış arabaları, helikopter ve arılar gibi her üç boyutta da hareket eden nesneler yerleştirilmiş. Gözlerinizi kapayın ve helikopteri takip etmeye çalışın (monitörde ki yön okunu görmeden ne kadar başarabilirseniz). Bu size A3D'nin 3D pozisyonel seslerde başarılı olup olmadığını gösterecektir.

Elbette Diamond'ın ürettiği her kartta olduğu gibi Sound Impact S90'da da sürücüler eksiksiz ve kurulum çok kolay. Plug and Play sayesinde kart siz takar takmaz Windows tarafından tanınıyor. Tek yapmanız gereken kurulum CD'sini takıp \driver dizinini seçmek.

Aslında Sonic Impact S90 bize çok da yabancı gelmedi. Çünkü onu bir Turtle Beach Montego A3DXstream'den ayırmak pek mümkün değil. Montego'yu ilk sayımızdan hatırlayabilirsiniz. Montego'yu inceledikten sonra beğenip Editörün Seçimi Ödülü vermiş ve Türkiye'ye niye gelmiyor diye yakınmıştık. Ama şimdi o olmasada ikizi S90 karşımızda. Peki S90'a niçin Editörün Seçimi Ödülü vermediniz diye soranlar olacaktır. Şimdiden cevaplayalım; çünkü aradan tam beş ay geçti ve bu arada Monster Sound MX300 ve SoundBlaster Live! gibi çok daha iyi kartlar çıktı.

S90'ı karşılaştırmanız gereken diğer bir kartta yine Diamond'ın Monster Sound MX200 kartı. Bu kartı Kasım sayımızda incelemiştik. Yazımızı okuyanlar hatırlayacaktır MX200'de aynı Vortex ses çipini kullanıyor. Ancak iki kart arasında dağlar kadar fark var. S90 çok çok daha ufak ve DOS oyunlarına tam destek sunuyor. MX200'ün avantajıysa dört hoparlörü desteklemesi.



S90'ın görünüşünü ilk sayımızda incelediğimiz Montego ile karşılaştırın. Arada hiç bir fark göremeyeceksiniz. Çünkü bu Aureal'in referans tasarımı.

Sonic Impact ile birlikte Medisoft firmasının ürettiği üç ek yazılım geliyor. Bunlardan ilki MediaWorks 98 isminde, medya dosyalarını katolog haline getirip çalmanıza olanak veren bir program. MediaWorks 98 avi, mov, mid ve waw doyalarını ve CD'leri çalabiliyor. Ancak bunun ötesinde bir özelliği yok. Diğer bir yazılım sesli e-mail'ler yollayabilmenize, CD ve ses dosyalarınızı çalıp, ses ayarlarınızı denetlemenize olanak veren Midisoft Internet Sound Bar 2.0. Ses dosyları halinde e-mail yollamak size cazip gelir mi bilmiyoruz ama diğer özellikleri pek çekici değil. Ayrıca monitörünüzün sol tarafını gereksiz işler için tamamen kaplayan bir araç çubuğu fazlasıyla anlamsız. Son yazılımsa Midisoft Studio Recording Session. Bu programla da notaları vererek midi dosyaları oluşturabiliyorsunuz. Yani nota bilmeyenler için hiçbir şey sunmayan bir program. Gerçi Diamond'ın sitesinde ilgimizi çekebilecek iki yazılım daha vaad ediliyor. Bunlardan ilki Jedi Knight: Pathways to the Force diğeriyse Music-Match Jukebox MP3 Utilities. Ancak S90'ın kutusunu altüst etmemize rağmen bu yazılımların izine rastlayamadık. Diamond'ın bir Starwars oyununu ve MP3 aracını atıp işe yaramaz yazılımları pakette tutması hayal kırıcı. Keşke tam tersini yapmış olsalardı.

Sonic Impact S90 gerçekten iyi bir ses kartı. Daha fazla masrafı göze alabiliyorsanız elbette seçebileceğiniz daha iyi kartlar var. Ancak hem iyi bir pozisyonel ses ve iyi bir ses kalitesi istiyor hemde çok masrafa girmek istemiyorsanız Sonic Impact S90 gerçekten iyi bir alternatif.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: PCI veriyolu; A3D standartı; iyi ses kalitesi.

EKSİLER: A3D eskimeye başladı; ekte gelen yazılımlar hayal kırıklığına uğratıcı.

SONUÇ: Günümüz standartını tanımlayan bir kart. Sonic Impact oyun oynamak istiyenlerin ihtiyacını karşılıyor ama fazladan birşey de sunmuyor.

SONY

Multiscan200GS

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ÜRETİCİ FİRMA: Sony, *www.ita.sel.sony.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Karma Donanım, (0 212) 233 30 30 **FİYATI:** 630$

Sony'nin monitör üreticisi olarak uzmanlığı ortada. Peki 200GS görüntü konusunda da bu denli uzman mı?

Geçtiğimiz aylar içinde pek çok 3D hızlandırıcı kart inceledik. Yüksek çözünürlük, renk derinliği ve hıza sahip yeni kuşak kartların oyunları nasıl farklı boyutlara taşıdığını anlattık. Aldığımız tepkilere bakarsak sizlerin de ilgisi hep 3D hızlandırıcı kartlara yönelik. Peki ya monitörünüz? 3D kartınıza eşlik eden monitör iyi olmadığı sürece 32bit renk derinliğinde render yapabilen bir kartın çok anlamı var mı? Bizce yok; hele 1900x1200 çözünürlüğünde render yapabilen RIVA TNT'nin 14"den fazlasını hak ettiğini düşünüyoruz. Bu yüzden önümüzdeki aylarda 17" ve üzerindeki monitörlere eğileceğiz. Şu an piyasada olan monitörlerin genel bir çerçevesini çizdikten sonra piyasaya çıkan yeni monitörleri düzenli olarak takip edeceğiz. 17" monitörlerin pek çoğunuz için fazla pahalı olduğunu ve 14" monitör incelememizi tercih edeceğinizi biliyoruz. Ancak artık Türkiye piyasasında da gerçek bir oyun monitörünün en az 17" olması gerektiği gerçeğini yerleştirmek istiyoruz. Yine de bunu 17" monitör alamayacak olanlara sırtımızı döndüğümüz şeklinde algılamayın. Gerçekten diğerlerinden farklı alınmaya değer 14" monitörler buldukça sizin için inceleyeceğiz. Elbette kayda değer 19" ve 21"ler içinde aynı şey geçerli. Yinede ağırlığı 17" monitörlerde tutmaya kararlıyız. İncelemelerimizden ilkini ise monitör piyasasının en prestijli markası olan Sony'ye ayırdık.

Sony'nin üç ayrı serisi 17" monitöre sahip: ES, GS ve PS. ES içlerinde daha ekonomik olan, GS fiyat-performans dengesini hedefliyor, PS serisi ise daha çok profesyoneller ve masaüstü yayıncılık için tasarlanmış. Biraz araştırma yaptıktan sonra 200GS'yi incelemeye karar verdik. Çünkü 200GS Sony'nin bugüne kadar ürettiği monitörler içinde fiyat-performans dengesini en iyi yakalayanlardan biri.

Elbette söz konusu olan bir Sony monitör olunca ilk akla gelen Multiscan Trinitron teknolojisi. Bu teknolojinin birden fazla bileşeni var; çok fazla ayrıntıya girmeden bunları açalım. Trinitron monitörler tam olarak düz değillerse de dikey eksende bombe yapmıyorlar. Böylece tavan veya yer seviyesindeki ışık kaynakları monitör üzerinde yansıma yapmıyor. Işık kaynağı dendiğinde aklınıza sadece lambalar gelmesin. Monitör üzerindeki yansımanın çoğu açık renkli yer kaplamaları ve tavanların yansıttığı ışıklardan kaynaklanır. Bu akıllı metot ile Trinitron bunları elimine ediyor. Buna monitör üzerindeki anti-glare (yansıma önleyici) tabakası da eklenince Trinitron bir monitörün yüzeyinde yansıma görmek neredeyse imkansız. Trinitron monitörlerde ekranın hemen arkasındaki ızgaralar da kesintisiz olarak üretilmiş. Net ve temiz görüntünün sebepelerinden biride bu, diğeriyse üç temel renk için üç ayrı elektron tabancası yerine tek bir elektron tabancası kullanılması. Sony'nin monitörlerinde kullandığı diğer teknolojileri merak edenler sitesini gezebilir. Ancak bunun ötesi kullanıcılar için fazla teknik.

200GS'nin menü özelliklerine sağ altta gördüğünüz 5 tuşla ulaşıyorsunuz. Bu beş tuşun arkasında 18 ayar gizli.

Başta 200GS'nin anti-glare tabakasının çok kalın olduğunu düşündük. Çünkü ekranda yansıma yoktu ve görüntü donuktu. Ancak daha sonra bunun 200GS'nin bir özelliği olduğunu farkettik. Çünkü 200GS renk sıcaklığını ayarlamanıza olanak tanıyordu. Peki renk sıcaklığını ayarlamak ne işe yarıyor. Günlük kullanımda parlak ve canlı renklere ihtiyacımız yoktur. Özellikle yazı yazmak gibi gözü yoran bir iş yapıyorsanız. Oyun oynarken ise daha canlı renkler isteriz ama parlak renkler oyun oynarken bile gözün yorulmasına yol açabilir. Eğer PC'nizden film izliyorsanız ya da hazır resimlerden oluşturduğunuz slide şovu dostalarınıza gösteriyorsanız hem canlı hem de parlak renkler istersiniz. İşte renk sıcaklığını ayarlamak size bu tür farklı amaçlarınız içi renk parlaklığını ve canlılığını değiştirmenizi sağlıyor. Ancak Sony renk sıcaklığının ayarlanmasıyla yetinmemiş. Ek olarak Graphics picture Enhancement (GPE) isminde bir sistem geliştirmiş. Bu özellik size üç ayrı seçenek sunuyor. Standart günlük kullanım için, Presentation yazı içeren sunumlarınız da, Graphics/Video ise film izlerken veya resim görüntülerken kullanmak için hazırlanmış hazır ayarlar sunuyor. Bu seçeneklerden son iki tanesi görüntüyü keskinleştirmenize de olanak veriyor.

200GS'nin menü özellikleri bunlarla sınırlı değil. Ekran görüntünüzü mükemmelleştirebilmeniz için dokuz başlık altında tam 18 ayar sunuyor. Görüntünün yeri ve geometrisi gibi standart özelliklerin yanı sıra üç ayrı temel rengin (RGB) odaklaması gibi alışık oladığımız ayarlara da sahip. Bu özellikleri gönlünüzce kurcalayabilirsiniz. Çünkü yanlış bir şey yapıp düzeltemeseniz bile monitörün üzerindeki reset tuşu tümünü fabrika ayarlarına çevirmenizi sağlıyor. Bu çok yararlı çünkü sıradan bir kullanıcının tüm ayarlara alışması için iyice kurcalaması gerekiyor.

200GS'nin içine bir çift hoparlör de yerleştirilmiş. Bunları dışardan görme imkanınız yok. Her ne kadar Sony bunları multimedya hoparlörü olarak tanımlasa da ancak ofis kullanımda sesli uyarılar için düşünülebilir. Bu hoparlörden ses kalitesi veya yüksekliği olarak bir şey beklemenin anlamı yok.

200GS'nin görüntüsü tam anlamıyla kusursuz. 16"lik görülebilir alan üzerinde renk ve parlaklık homojen.

200GS'nin ancak fiyatından yakınabiliriz. Ancak bu monitör ödediğiniz her kuruşu hakediyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Çok gelişmiş ayarlar ve seçenekler; Multiscan Trinitron teknolojisi; kusursuz görüntü; ekran üzerinde neredeyse hiç yansıma oluşmuyor.

EKSİLER: Fiyatı pek çok kişi için yüksek gelebilir, hoparlörleri oyuncuların hiçbir işine yaramaz.

SONUÇ: Hoparlörleri hariç bu monitör bir oyuncunun isteyebileceği herşeyi sunuyor.

CREATIVE LABS

Cobra USB Gamepad

ÜRETİCİ FİRMA: Creative Labs, *www.sounblaster.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya, (0 212) 212 98 50; Empa, (0 212) 599 30 30 **FİYATI:** 28$

Creative gamepad serisine Cobra ile ediyor. Bakalım bu yeni USB cihazı Creative'in prestijini gamepad alanında da sürdürebilecek mi?

USB çevrebirimleri Win98'in gelişiyle birlikte dört bir yanı sardı. USB kameralar, zip drive'lar, printer'lar, monitörler, hoparlörler; mouse'lar vs. Bu işten en karlı çıkansa herhalde oyuncular oldu. Çünkü hoparlörlerin ardından tüm kontrol cihazlarıda bir bir USB porta transfer oluyor. Artık oyuncular sürücülerle ve bilgisayarın içindeki PCI yuvalarıyla daha az boğuşacak. Bu hareketin son üyesiyse Creative Cobra.

Cobra'nın Türkiye'ye geldiğini duyduğumuzda çok şaşırdık. Çünkü daha önceden Creative'in böyle bir ürün hazırladığına dair bir duyum almamıştık. Cobra Türkiye piyasasında satılmaya başladıktan sonra bile Creative'in sitesinde adı geçmiyordu. Sadece sitenin Asya-Pasifik miror'ın da küçük bir haber olarak rastlayabildik. Burada verilen bilgilerde Cobra'nın kutusunun üzerindekilerden daha fazla değildi. Cobra'yı elimize aldığımızda şaşkınlığımız daha da arttı. Çünkü Cobra Klasik Creative GamePad'den çok farklı. Halbuki kontrol cihazı üreticileri cihazlarının şeklini değiştirme konusunda çekingendir. Çünkü bir gamepad'de en önemli olan nokta ergonomi ve insanlar ellerinin alıştığı tipte ürünleri tercih ediyorlar. Bunlara birde Cobra'nın incelediğimiz ilk USB cihaz olduğu gerçeği eklenince bu gerçekten ilginç bir inceleme oldu.

İlk olarak Cobra'yı Win95 altında kurmayı denedik. Ancak bu çabamız sonuçsuz kaldı. Win98 üzerinde ise Cobra'yı sadece USB porta bağlayarak kolayca tanıttık. Bunun ardından Shorthand ismindeki yazılımı yükledik. Bu yazılım Cobra'nın tuşlarını programlamanızı sağlıyor.

Daha sonra kontrol paneline yerleşen Creative GameArcade seçeneğinden Cobra'nın çalışıp çalışmadığını test ettik. GameArcade cihazı başta Cobra GamePad olarak tanıdı, ancak sonradan HID Human Interface olarak görmeye başladı. Ancak bunun test ekranında Cobra'nın resmi yerine yan yana 12 tuş resmi çıkması dışında bir etkisi olmadı. Zaten tüm dijital cihazlar gibi Cobra calibrasyona ihtiyaç duymuyor ve bu yazılım sadece gamepad'i test etmemize yarıyor. Buraya kadar herşey tamamdı ancak Shorthand'i çalıştırmak istediğimizde bir sorunla karşılaştık. Program sistemine bağlı bir Creative gamepad bulunmadığını söylüyordu. Bunun üzerine Cobra'nın çalışıp çalışmadığını hem bir kaç oyunda hem de kontrol panelinde denedik.



Cobra ismini gamepad'in kobra başına benzeyen formundan alıyor. Ama korkmanıza gerek yok. Bu zararsız bir yılan.

Herşey düzgündü ancak shorthand çalışmamakta ısrar etti. Silip baştan yüklemek bile onu bu inadından vazgeçiremedi. İşte bu noktada Cobra bizden büyük bir eksi puan aldı. Çünkü ne danışıbileceğimiz bir web sitesi ne de yeterli yardım dökümanı vardı. Belkide CreativeLabs USB'nin kolaylığını hesaba katarak yardıma ihtiyacımız olmayacağını düşünmüştü. Ancak cihazın kendisi ne kadar kolay kurulursa kurulsun bu yazılımı içinde aynı şekilde geçerli olacak diye birşey yok. Her şekilde Shorthand'i kullanma şansına erişemedik.

Cobra gerçek bir düğme bolluğuna sahip; üzerinde tam 12 düğme var. Bunlardan altıtanesi yön pad'inin karşısındaki standart düğmeler iki tanesi yön pad'inin hemen üzerindeki küçük düğmeler. Gamepad'in ön tarafında ise altta ve üstte ikişer düğme var. Yani Cobra'nın ön tarafına diğerlerinde genelde bulunmayan fazladan iki düğme yerleştirilmiş. Düğmelerin yerleri oldukça iyi sadece ön alttaki düğmelere ulaşmak biraz zor ama zaten bu düğmeler fazladan yerleştirilmiş olanlar ve bunları daha az kullanılan fonksiyonlara ayarlayabilirsiniz (Tabii oyununuz bu imkanı sunuyorsa ya da Shorthand'i çalıştırmayı başarabilirseniz). Cobra'nın ele oturuşu da çok iyi. Alt yüzeyindeki eğimler ve kollardaki kaymayı önleyen yüzeyler çok iyi düşünülmüş.

Cobra'ın fiziksel tasarımında canımızı sıkan tek şey yön pad'inin kullanışsız olması. Pad yuvası içinde pek rahat hareket edemiyor gibi. Özellikle çapraz yönleri bulmak için önce bir ana yöne doğru basmanız daha sonra parmağınızı çapraza doğru çevirmeniz gerekiyor. Bu hızlı aksiyon oyunları için oldukça can sıkıcı bir durum. Ancak zamanla alışıp çaprazları ilk seferinde yakalayabiliyorsunuz. Biraz sabretmeniz gerekiyor.

Cobra'yı iyi bir tercih yapan iki özelliği var. Birincisi USB portunu kullanması. USB portunu kullandığı için Cobra hareketlerinize çok daha hızlı yanıt veriyor. Doğru zamandaki ani bir hareket yaşamınızı kurtarabilir. Ancak gamepad'inizin tepkileri yavaşsa sizin o hareketi doğru zamanda yapmanızın bir anlamı kalmaz. Cobra'da böyle bir durumla asla karşılaşmıyorsunuz. USB'nin ikinci bir yararı ise işlemciye daha az yük bindirmesi ve böylece 3D grafikler için daha fazla boş işlemci gücü sağlaması. Eğer bir USB Hub'a sahipseniz dört Cobra'yı aynı anda bağlayarak oyun zevkini kollektif hale getirebilirsiniz. Cobra'nın işlemciye az yük bindirmesi gamepad sayısını artırmanızın performansı düşürmesini de engelliyor. Gerçekten hoş bir uyum.

Cobra'nın ikinci anahtar özelliği ise hesaplı olması. Fiyatı standart gamepad'lerle neredeyse aynı. Yetenekleriyle karşılaştırıldığındaysa oldukça ucuz. Eğer eski gamepad'iniz artık işe yaramıyorsa ya da bugüne kadar bir gamepad edinemediyseniz Cobra sizin için iyi bir fırsat.

Eğer Win95'e sahipseniz ve kısa süre içinde Win98'e geçmeyi düşünmüyorsanız Cobra'nın USB olmayan ve ses kartınızın gameport'unda çalışan versiyonunu tercih edebilirsiniz; USB porta sahip olmayanlar için de aynı durum söz konusu. Sonuçta 2 gamepad arasındaki fark USB portundan kaynaklanan kolay kurulum ve tazeleme hız farkı. Bu gamepad'in en iyi özelliği olabilir ama yine de Cobra'nın gameport'a takılan versiyonu da fiyatına oranla oldukça başarılı.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: USB portunu kullanıyor; 12 tam programlanabilir düğme; ergonomik tasarım; uygun fiyat.

EKSİLER: Yön pad'i biraz rahatsız; Shorthand'in kullanımı sorunlu.

SONUÇ: Creative Labs, Cobra ile gamepad serisini bir kaç adım birden öteye taşıyor ve hem çok yetenekli hemde makul fiyata sahip bir ürün sunuyor.

JAZZ SPEAKERS

Jazz JS300

ÜRETİCİ FİRMA: Jazz Speakers, *www.jazzspeakers.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya (0212) 212 98 50 **FİYATI:** 59$

Jazz, JS300 bu marka altında bulabileceğiniz en iyi hoparlörlerden biri. Peki rekabet içindeki performansı nasıl?

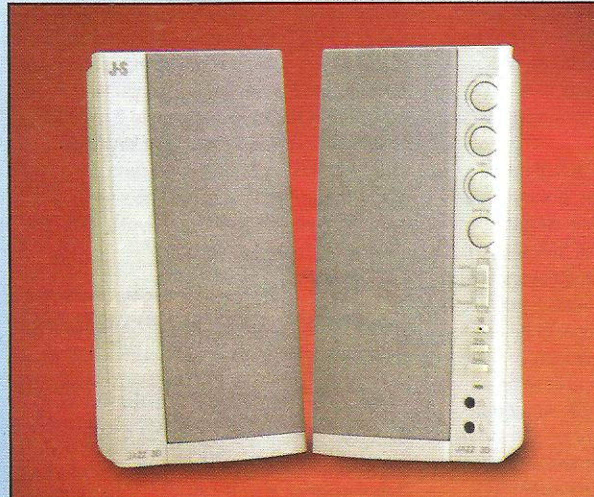
Jazz Speakers, PC hoparlörleri piyasasının tanıdık şirketlerinden. Özellikle ülkemizde oldukça yaygın ve pek çok bilgisayar mağazasında bulabiliyorsunuz. Gerçi çoğunuz hoparlörün sadece kutusunu görmüşsünüzdür. Çünkü ülkemizde ki bilgisayar mağazalarının çoğunda ürünlerin deneme veya tanıtımını yapmak, ürün hakkında teknik bilgi vermek gibi bir alışkanlık yok.

JS300 şirketin en bilinen modeli. JS serisinin diğer hoparlörleri ile görüntü olarak aynı. Ancak ses performansı daha iyi.

Daha önce hoparlörler için kriter olarak belirtilen RMS ve PMPO kavramlarını açıklamıştık. Ama bir daha özetlemekte yarar var. RMS (Root Mean Square) bir hoparlör setinin kabul edilebilir ses bozulması ile sürekli olarak üretebileceği ses düzeyini ifade ediyor. Yani hoparlörün gerçek gücü, sizin gerçek ses kalitesinde zevkle dinleyebileceğiniz maksimum ses düzeyi. Bu değer genelde 10watt ile 80watt arasında değişiyor; 100watt'ın üzerindeki değerlerse daha çok barlar gibi ticari kullanımı amaçlıyor. PMPO ise Peak Music Power Output'un kısaltması ve bir hoparlör setinin kısa bir süre için üretebileceği en yüksek ses değeri için kullanılıyor. Bu değerde hoparlörün sesi bass patlamalarına ve cızırtılara boğuluyor, kimi durumlurda bu değere çıktıktan sonra susup bir süre ses veremiyor. Böylece hoparlörün reklamcıların çok sevdiği yüksek watt değerlerine sahip olduğu iddia edilebiliyor. Bazı PC hoparlörleri PMPO değerlerinin 1000watt olduğunu bile iddia edebiliyor. Bir hoparlör alırken mutlaka RMS değerine bakın ve PMPO değerini dikkate almayın. Çünkü bu spekülasyona açık bir değer. Şimdi bundan niçin bahsediyoruz? Çünkü JS300'ün toplam gücü 28 watt RMS olmasına karşın kutusunun üzerinde büyük harflerle 500watt PMPO yazıyor. Bu bize pek inandırıcı gelmedi. Çünkü yine bu ay incelediğimiz Philips DSS350 daha büyük hoparlörlere ve daha yüksek RMS değerine sahip olmasına rağmen P.M.P.O. değerini 360watt olarak açıklamış. Bu durumda ya JS300 biraz fazla yüksekten uçuyor ya da Philips mütevazi davranıyor. İkinci ihtimalin olabileceğini ben kendi adıma düşünmüyorum.

Aslında 28watt hiç de kötü bir değer değil. Hoparlörlerini komşularına karşı bir silah olarak görmeyen sıradan bir oyuncu için fazlasıyla yeterli. Üstelik bu sisteme dahil edeceğiniz 18watt'lık bir subwoofer ile bu değeri 46watt'a çıkarabilirsiniz ki işte bu komşuların uykularına göz dikmiş canilerin bile hızını kesebilir. Ama her mantıklı oyuncu bilir: Bir hoparlörü iyi yapan önce ses kalitesidir.

JS300'ın ses kalitesi fena değilsede bugüne kadar incelediğimiz hoparlörlerin altında. Ama bunu değerlendirirken bugüne kadar incelediğimiz hoparlörlerin Yamaha, Philips ve Microsoft gibi çok kaliteli ve bir o kadar da pahalı olduğunu unutmayın. JS300'ün sesinin iyi yanı oldukça kararlı olması. Yani sesi açmak kalitesini düşürmek anlamına gelmiyor. JS300 oldukça yüksek seslere seste bozulma yaratmadan çıkabiliyor.



Jazz JS300 bilgisayar mağazalarından size tanıdık geliyor olmalı.

JS300'ü standart bir PCI ses kartının yanı sıra pre-amfi'ye sahip SB 16 ile de denedik. SB 16'nın preamfisiyle JS300 üretildiği ses değerlerinden daha yüksek değerlere çıkmasına rağmen sesi gayet iyiydi. Bass'lar sesi biraz daha yükseltince patlama yapmaya başladı ancak JS200'ün tweeter'ı oldukça iyi ve sesi oldukça yükseltmemize rağmen pek çok hoparlörün yaptığı gibi teneke sesi vermedi, tiz sesleri kararlı bir kalitede korudu.

Jazz, JS300'e 3D olarak adlandırdığı bir ses reprodüksiyonu da eklemiş. Aslında anlam olarak benzer olsa da bunu 3D yerine Surround Sound olarak adlandırmak daha doğru olur. JS300'ün 3D'si size üç özellik sunuyor. Bunlar Game, Theater ve Music. Bunların ne tip kullanımlar için hazırlanmış ayarlar olduğunu söylememe gerek yok sanırım. Her üç 3D efekti de sese açık bir derinlik veriyor, ancak bunun tam bir surround olduğunu söylemek zor. Ek olarak 3D aktif hale getirildiğinde sesin açıkca canlandığını da gözlemledik. Surround veya 3D olsun ya da olmasın bu efektler sesi güzelleştiriyor; ancak ses kısıkken. Sesi çok açtığınızda 3D efekti tizleri çatallaştırıp bass'ları patlatıyor. Aslında bu Game modunda iken daha az oluyor; Theater modunda ise sesi yarıya getirmeniz bozulmaların başlamasına yetiyor. En akıllıca hareket volümü yükselttikçe modu önce Game'e almak, belli bir noktadan sonra ise 3D'yi kapamak. 3D'yi kapadıktan sonra JS300'ün sesini gönlünüzce artırabilirsiniz.

JS300'ün üzerinde Treble ve Bass, Balance ayarları ile bir Mute düğmeside bulunuyor. Tüm bu ayarların bulunduğu sağ hoparlörün üzerinde ayrıca kulaklık çıkışı ve mikrofon girişi de bulunuyor.

JS300 iki adet 7.5cm'lik orta frekans ve bir adet 2.5cm'lik tiz hoparlöre sahip.

Jazz'ın JS200'ü çok fazla şey sunmuyor gibi gözükebilir. Ancak fiyatına karşılık performansı oldukça iyi. Elbette ki onu 200$'lık bir hoparlörün kalitesiyle karşılaştırmıyoruz. JS300 için tam bir oyuncunun hoparlörü tanımlaması yapmıyoruz ama multimedya uygulamaları için ideal. J3200 monitörün iki yanında bulunması gereken standart bir hoparlör. Eğer yüksek kalitedeki hoparlörlere para ayıramıyorsanız JS300'ü gönül rahatlığı ile alabilirsiniz.

Bu arada Jazz markasına sempati duyan ve sıkı bir hoparlör isteyenler biraz daha beklemeli. Çünkü Jazz yakında dahili subwoofer'ı olan üst seviye bir hoparlör çıkaracak.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Kararlı ses kalitesi; kullanışlı hoparlör üstü ayarlar, oldukça uygun fiyat.

EKSİLER: 3D özelliği ses açıldığında sorun yaratıyor.

SONUÇ: JS300 pek çok oyuncunun isteğini karşılayacak düzeyde standart bir hoparlör. Ancak daha fazlasını isteyenler için piyasa çok daha iyi alternatifler sunuyor.

ADVANCED GRAVIS COMPUTER TECHNOLOGY LTD.

Stinger Gamepad

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

FİRMA: Advanced Gravis Computer Technology Ltd., *www.gravis.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Yok **FİYATI:** 40$ *(ABD FİYATI)*

Eğer laptop (dizüstü) bilgisayarlar tatminkar bir 3D hızlandırıma sahip olsalardı herhalde fantastik taşınabilir oyun bilgisayarları yapılabilirdi. Ama şu anda 3D hızlandırıcının laptop'ın içine entegre edilmesi gerekiyor ve bu uygulama için en iyi seçenekde ATI Rage Pro. Bu günümüzün RIVA TNT, Voodoo2 ve Banshee'leri karşısında pek birşey sunamayan yıllanmış bir çip. Belki bu durum ilerde değişir. Yine de gittikçe artan ram'leri ve hızlı Pentium II işlemcileri ile laptop'ların oyun platformu olarak uygulanabilirliği bugüne kadar olmadıkları kadar yüksek. Bu işleri gereği bir laptopları olduğunu ama oyun oynamak için masaüstü bir bilgisayara güçlerinin yetmediğini söyleyen hevesli oyuncular için iyi bir haber.

Ama bir laptop'a ne tür kontrol cihazları bağlayabilirsiniz ki. Taşınabilir bir PC ile kullanabileceğiniz joystick ve gamepadler bulmak neredeyse tatminkar bir 3D hıza ulaşmak kadar zor. Çünkü çoğu kontrol cihazı genellikle standart PC Gameport aracılığı ile takılıyor ve bu laptop dünyasında var olmayan bir bağlantı. Gravis özellikle laptoplar için tasarlanan ilk gamepad olan Stinger'ıyla bu sorunu çözmeye soyunuyor.

Gravis Stinger özellikle laptop PC'lerde kullanılmak üzere tasarlamış kompakt bir game pad.

Stinger bir gameport ya da USB portu yerine seri port aracılığıyla bağlanarak PC laptop'arın %99'una anında uyum sağlıyor. Ayrıca yandaki fotoğraftan anlayamasanız da Stinger, Microsoft Sidewinder Gamepad'in hemen hemen yarısı büyüklüğünde ve sadece iki üç santim kalınlığında. Laptopınızın çantasında yeterince boş bölme yoksa bu küçük cihazı boş bir cebinizde bile taşıyabilirsiniz. Sidewinder gibi Stringerda programlanabilir on düğmeye sahip (Stinger'ın tasarımı kesinlikle daha parlak). Düğmelerden sekiz tanesi üst yüzeyde ve iki tanesi de ön taraftaki kanat tipi düğmeler. Altı temel düğme yön pedine biraz fazla yakın ama bu Stinger'ın kompakt boyutu için anlaşılabilir bir tasarruf ve orta büyüklükte ellere sahip oyuncular için bu gamepad'in yapısına alışmak sıkıntı yaratmayacaktır. Analog bir joystick'deki gibi yön pad'i orantılı hareket destekleyen oyunlarda kontrol derecelerinde çeşitlilik sağlıyor. Böylece uçuş simlerinde bile kullanılabiliyor.

Stinger standart bir masa üstü PC'de kullanmanızı önereceğimiz kadar mükemmel bir kumanda cihazı değil. Bu alanda küçük boyutu SideWinder ya da Gravis'in kendi Xterminatorü ile boy ölçüşemez.Ama bir laptop'ta oyun oynamaya gelince Stinger kesinlikle rakipsiz. Taşınabilir PC'niz ile oyun oynamayı daha zevkli hale getirmek istiyorsanız buna bir göz atın.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Kullanılması kolay; fonksiyonel; küçük olmasına rağmen masaüstü bilgisayarlar için tasarlanan birçok gamepad'den daha çok düğmesi ve programlanabilme özelliği var.

EKSİLER: Stringer'ın küçük boyutu büyük elleri olan oyuncular için sorun olabilir

SONUÇ: Laptop'ınızda aksiyon oyunları oynuyorsanız umduğunuz şey kesinlikle Gravis Stinger.

INCA

TV Explorer

FİRMA: Inca **İTHALATÇI FİRMA:** Pasifik Bilgisayar, (0212) 212 88 65 **FİYATI:** 76$

TV kartları bilgisayarlar içindeki multimedya bileşenleri içinde en vazgeçilmezlerden biri. Ancak son aylara kadar Türkiye piyasasında pek yer edinememişlerdi. 14" bir monitörde televizyon seyretmektense üzerine biraz daha para koyup 37 ekran bir televizyon almak pek çok kişiye daha mantıklı gelmişti.

Son aylarda ne olduysa TV kartları bir patlama yaptı ve piyasaya yeni yeni kartlar girmeye başladı. Biz de bunlardan birini sizin için incelemeye karar verdik.

Inca ülkemizde olduğu gibi dünyada da pek duyulmuş bir firma değil. Bu yüzden başlangıçta ona biraz soğuk bakmıştık. Ancak Inca ürünlerini biraz inceleyip Rockwell çiplerinin kullanıldığını farkedince başta hatalı davrandığımızı farkettik. Çünkü Rockwell dünyanın önde gelen yarı-iletken üreticilerinden biri. TV Explorer'da kullanılan PCI Decoder çipi BT848.

BT848'ün kurulumu oldukça kolay. Standart Plug and Play yükleme işlemini kısa sürede tamamladıktan sonra kart ile gelen TV Wiever programını yükledik. Artık testimize hazırdık.

TV Explorer bilinen tüm PAL, Secam ve NTSC formatlarını destekliyor. Tam PAL çözünürlüğü olan 768x576 çözünürlükte TV seyretmenizi sağlayan kart isterseniz tek kare BMP veya JPG olarak isterseniz AVI formatındaki video dosyaları olarak görüntü yakalamanızı da sağlıyor. Ayrıntılı bir menü ile görüntü yakalama şeklinizi en ince ayrıntısına kadar ayarlayabiliyorsunuz. Ayrıca kart 181 kanal kablolu yayın desteği sunuyor.

TV Explorer'ın yanında ayrıca bir uzaktan kumanda da geliyor. Böylece görüntüyü tam ekran yaparak bilgisayarınızın başında oturmadan da rahatça televizyon izleyebiliyorsunuz. Kartla gelen Cebra Teletext Applet isimli programı kullanarak teletext yayınlarını da izleyebiliyorsunuz.

Eğer modem ve masaüstü kameraya sahipseniz TV Explorer ile Internet üzerinden video konferans yapmanız bile mümkün. Kısacası TV Explorer bir TV kartından beklenebilecek herşeyi sunuyor. Fiyatı da oldukça makul.

TV Explorer'ın üzerindeki Rockwell'in BT848 çipini piyasadaki çoğu televizyon kartında bulabilirsiniz.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: 768x576 çözünürlükte TV izleme olanağı; kolay kurulum; istediğiniz şekilde görüntü yakalama imkanı.

EKSİLER: Piyasada daha yetenekli veya combo TV kartları buabilirsiniz.

SONUÇ: Bugünlerde bir TV kartı almayı düşünüyorsanız, TV Explorer'ı değerlendirin.

Teknik Sorular ve Cevaplar

Son körfez krizinin bile sonuna gelmemize rağmen 3D hızlandırıcı dertleri bitmiyor. Neyse ki Donanım bu konuda BM'den daha başarılı.

S Benim başım belada. Önce sistemimi özetleyeyim: Celeron 300A, Abit AH6 Anakart, 4.6GB hdd, 64MB sdram, 4MB Diamond Stealth Turbo, 4MB Skywell Magic3D. Başım *Quake II* ile belada. *Quake II*'de kaplama sorunu yaşıyorum. Nasıl mı: Cisimlerin yanına yaklaşınca (uzaktayken de aynı) normalde puslu yani kaplamalı alanların yanında kırmızı şeritler var. Nokta nokta olması gerekirken onlar şerit halinde. Ama her yer değil, bazı yerler güzel.

Genelde problemim *Quake*'le ama *Unreal*'da suda boğulmaya başlayınca beyaz beyaz noktalar oluşuyor. Diğer oyunlarda öyle seyler fazla görmedim. İnanın her şeyi yaptım. DirectX 6 kuruluydu onu silip 5.0 kurdum, kartın IRQ ayarlarını değiştirdim, sistemi baştan iki defa kurdum, ekran kartımın chipseti S3 virge gx/2 olduğu için eski S3 kartlar için geliştirilen patch'i kurdum. Bunlar bir süre işe yaradı; ama oyunu 4-5 defa daha açtığımda yine eski hal.

İnanın çıldıracağım, tam üç haftadır bununla uğraşıyorum. Ama derginizde Banshee'lerin de *Quake* ile alakalı çift doku kaplama sorunu olduğunu okudum. Acaba bu böyle bir şey mi? Ayrıca oyunun 3.19 versiyonu yüklü, acaba bunun 3Dfx ile ilgili bir problemi var mı?

Ayrıca bilgisayarı aldığım şahıs bana senin ekran kartını ve Voodoo'nu alayım, yerine Banshee vereyim dedi, ne yapmalıyım? Banshee'nin kötü yanları ne? Bir de Voodoo3 ne zaman çıkar? Add-on mu olacak? Acaba şimdilik Voodoo1 (Voodoo Graphics) ile devam etsem mi? Voodoo 1 ile ilgili en son fikrim galiba kart bozuk???!!! Slotu değiştirmek işe yarar mı?

— *M. Yirmibeş, E-mail yoluyla*

C Heyy! Sakin ol dostum. Hiçbirimiz mükemmel değiliz, hepimizin hataları ve günahları var. Ama birbirimizi belli bir noktaya kadar çekiyoruz değil mi? Ufak şeyler için arkadaşlarını da kırıyor musun? Peki bilgisayarının suçu ne? *Quake II* dokularında ve *Unreal*'ın su altı efektlerinde hata yapmak. Ama sen ona IRQ ayarlarını değiştirmek, DirectX 6'yı silmek gibi bütün işkenceleri yapıyorsun Bazılarınız DirectX 6 nasıl silinir ki diye bile sorabilirsiniz. Önce Dxinfo.exe dosyasını bulmalısın daha sonra burada listelenen dosyaları tek tek bulup silersen tekrar DirectX 5 kurabilirsin. Ancak bu işlem sırasında sistem çökmesi gibi ciddi sorunlar yaşayabilirsin. Bu yüzden sadece çok ihtiyacın olursa uygula. Ve unutma ki DirectX 6, DirectX 5 ile tam uyumlu. Yani pratikte DirectX 6'yı silip Direct X 5 yüklemek hiçbir işini görmez.

Quake'deki sorununu pek anlamış değilim, sadece dokuların render edilmesinde sorun var diye düşünüyorum. Peki böyle bir sorun nereden kaynaklanır ve nasıl çözülür? Bir kere IRQ ayarlarını değiştirmek veya sistemi baştan kurmak abartılı tepkiler ve sorununa hiçbir fayda sağlamaz. Bu tamamen 3D hızlandırıcın, OpenGL API'si ve oyun arasında. Bu üçü dışındakilerle uğraşmanın, örneğin DirectX versiyonunu değiştirmenin sana bir yararı olmadığı gibi sistemin başka yönlerine zarar da verebilir. Öncelikle *Quake II*'nin 3.20 versiyonunu yükle. Bu *Quake II*'nin son sürümü, yani bir 3.21 versiyonu asla olmayacak. Magic 3D'nin OpenGL sürücülerini kontrol et ve güncelle. Bana bu sorun, Magic 3D OpenGL sürücülerinin çok sağlam olmamasından kaynaklanıyor gibi geldi ya da çift doku kaplamayla ilgili bir problem de olabilir; çünkü Voodoo Graphics'de bu özellik yok; ama Quake içinde ikincil doku kaplama ünitesini açıp kapayan bir komut bilmiyorum. Eğer böyle bir komut bulabilirsen bir dene. Bunun dışında *Quake II*'yi farklı çözünürlük ve sürücülerle çalıştırmayı dene. Mesela 3Dfx OpenGL değilde Default OpenGL ile. Buradaki davranışları kontrol et, mesela 320x240 Software Renderer'da da böyle bir sorun var mı? Bu bize daha fazla veri verebilir. Benim aklıma gelenler yalnızca bunlar.

Ama dediğim gibi bence sorun, kartının OpenGL yeteneğinden kaynaklanıyor. Sonuçta Voodoo Graphics, günümüzün iyi kartlarından biri değil.

Hepsi bir yana yapman gereken ilk şey, bunları kafana takmamak. Hiçbir oyunun içindeki grafik detayları bu kadar uğraşmana değmez. Bir daha oyun içinde sorun çıkarsa, sadece oyunun kendisi ve sorunla ilgili API ve donanımlarla uğraş. Mümkünse sorunu görme. Örneğin *Unreal*'ın ayarlar menüsünde biraz uğraş ve sorunu buradan halletmeye çalış (Allah kimseyi o menüye düşürmesin), eğer olmazsa oyunu sil, bir daha kur. Sürücülerini güncelle, DirectX'in son sürümünü kur. Hala düzelmiyor mu, o zaman da boğulma! Çünkü *Unreal* gibi 3D efektleri bol olan bir kartın pek çok sistemde tam çalışmaması doğal. RIVA TNT ya da çift Voodoo2 gibi sistemlerde böyle sorunlar çıkarsa bir derece; ama bir Voodoo Graphics'in *Unreal*'ı oynanabilir bir hızda çalıştırması bence yeterli.

Banshee takasına gelince, Stealth Turbo isminde bir kart bilmiyorum. Diamond Stealth'in çok fazla versiyonu var ve ben S220'den önceki modellerle çok fazla ilgilenmedim. Ancak bir Voodoo Graphics ve bir S3 Virge GX/2 verip yerine Banshee alacağım diyorsan hiç durma. Sonuçta Banshee'nin 2D yapısı Virge'den, 3D yapısı da Voodoo Graphics'den daha iyi. Son olarak şunu söyleyiyim slotu değiştirmekten kastın nedir bilmiyorum ama *Quake II* dokularını düzelteceğini sanmıyorum.

S Teknik konularda daha detaylı bilgi verirseniz sevinirim. Mesela geçen sayınızda Sporster Voice modemlerin 56K'ya upgrade'ini çok kısa anlatmışsınız. Amerikaya bağlanmak gerektiğini söylediniz; ama telefon faturasının tahminen ne kadar olacağın-



Bize göre Oyun Makinesi, şu an raflardaki her oyunun altından kalkabilecek konfigürasyonu olan sıkı ve satın alınabilir bir oyun PC'sini temsil etmekte. Teorik olarak bir Oyun Makinesi'nin maksimum fiyatı 2500$'dır; ancak piyasada bunu çok daha ucuza bulabilirsiniz. İşlemciyi oyunların son zamanlarda artan minumum sistem gereksinimlerini göz önüne alarak 233Mhz olarak belirledik. Ancak eski 3Dfx Voodoo Graphics tabanlı 3D hızlandırıcıyı tercih ettik. Yeni Voodoo II gerçekten çok ateşli bir çipset; ama Voodoo Graphics hala çoğu oyun için çok güçlü.

- Intel Pentium 233 MMX
- 32MB EDO RAM
- NIVIDIA RIVA 128 kartı veya 128 bit 2D grafik kartı
- 3Dfx Voodoo Graphics tabanlı 3D hızlandırıcı
- 4GB IDE hard disk
- 16X CD-ROM sürücüsü
- Sound Blaster ve/veya pozisyonel ses kartı
- 17" SVGA monitör, .26 çözünürlük
- Multi-player gamepad (Gravis Gamepad Pro veya Microsoft SideWinder)
- 56K Modem

dan bahsetmediniz. Mümkünse bu flash upgrade'ini CD'de program olarak veremez misiniz? Çünkü Türkiye'de binlerce US Robotics Sporster Voice 56K kullanıcısı var; fakat modemlerini 33600 olarak kullanmaktalar. Hemen hemen tamamını upgrade etmemişlerdir.

– Süleyman Özar, E-mail yoluyla

C Haklı okuyucu karşısında boynumuz kıldan ince. Eğer modemini upgrade etmek için yurt dışı aramalar yapan olduysa da buradan özür dileriz. Oradaki yazıda yine bir okuyucu olan Murat arkadaşımızın anlatmak istediği modemin aynı anda hem veri alışverişini hem de kendi flash bellek upgrade'ini yapabilmesinin ne kadar harika olduğuydu. Elbetteki bu harika özelliği kullanmadan patch'ini Internet'ten çekmek daha ucuza gelir. İşte adresi www.3com. com/56k /usr/upgrade/native. Burada iki link bulacaksınız üstteki daha bilgili kullanıcılar için. Alttaki ise işin biraz daha basitleştirilmiş hali. Ama aralarında bir fark yok kendi modeminize ait patch'i kolayca bulabilirsiniz. Ancak bunu CD'ye yerleştirme imkanımız yok; çünkü her model için farklı bir patch var.

S Merhabalar,
Sizlere ne kadar teşekkür etsek azdır. Bizlere istediğimiz gibi bir dergi verdiniz. Piyasadaki sözde oyun dergilerinden bıkmıştık. Neyse bunları zaten başkalarından duyuyorsunuzdur. Benim problemim ise upgrade. Sistemim pentium 233MMX, 32 SDRAM, 4.3GB HDD, 4MB Combo TV, SB16 ses kartı. Sistemimi upgrade etmektense yeni bir kasa almayı daha uygun buldum; çünkü hem PII'ye terfi etmek hemde diğer donanımlarımı yenilemek istiyorum. Almayı düşündüğüm sistem şöyle: Asus PII Dual P2B-DS ATX+AIC 7980 anakart, PII 450 MHz CPU, IBM DTTA 371010 10.1 GB Hard-disk, 256MB RAM, SB Live! (I/O kart ile birlikte). Fakat ekran kartına karar verebilmiş değilim. TNT'den çok bahsediliyor ama 3Dfx desteklemiyor deniliyor. Ayrıca DVD içinde aynı sorun varmış. Bu kartın yerine iki tane Diamond Monster 3DII ile Matrox Mystique G200 mü alsam? Lütfen bana bu konuda yardımcı olur musunuz? Siz böyle bir sisteme hangi kartı önerirsiniz?

–Barış Tuggan, E-mail yoluyla

Öncelikle böyle bir sistem önermem. Çift CPU'nun tamamen karşısındayım. Çünkü Windows bu iki işlemciyi birden nasıl kullanacağını bilmiyor. Sadece harcanan paralara yazık oluyor. SB Live!'ı yanında I/O kart ile almak da anlamlı değil. Tabii eğer müzikle uğraşmıyorsan; çünkü bu kartın dijital kayıt yapmak dışında bir işlevi yok ve fazladan bir PCI slot yiyor. Her ne kadar bahsetmemiş olsan da Modem, TV kart gibi bileşenlerde alacaksan (ki bunlar muhtemelen PCI olacak) o PCI slota çok ihtiyacın olacak. Açıkçası hazırladığın konfigürasyonun bazı yönleri fazla abartılı ve pahalı. Eğer bilgisayara harcayabileceğin çok paran varsa bunu uydu internet bağlantısı, plazma TV, 21' canavar bir monitör gibi daha işe yarar noktalarda harca. Bunlar benim de dahil olduğum büyük çoğunluk için inanılmaz pahalı. Ama maddi durumunuz bunlara elveriyorsa niçin almayasınız.

Ekran kartına gelince eğer gerçek bir high-end sistem istiyorsan TNT al. Çift Voodoo hakkını yıl ortasında Voodoo3 için kullanırsın. DVD'ler konusundaysa endişe edilecek bir yan yok. Bu ayki Creative Encore5X incelememizi okuduysan artık standart sorunlarının çözüldüğünü görmüşsündür.



Eğer 3Dfx marka bir add-on kart alacaksanız bu, Voodoo2 olmalı. Voodoolar, ucuz olsa da bunların fiyat-performans oranı çok kötü.

S Merhaba Sevgili PC Gamer TR çalışanları. Sorularım ağırlıklı olarak 3Dfx hakkında olacak ve cevaplamanızı rica ediyorum. Bigisayarımı geçen hafta P133'ten Celeron 300A'ya yükselttim. Harddisk'im 1.2GB ve eskisinden daha çok çalışmaya ve gürültü yapmaya başladı. Sanırım bu performansımı etkiliyor. Neden acaba? 3D hızlandırıcı kart almayı düşünüyorum. Voodoo1 (Voodoo Graphics) alsam performans alabilir miyim? Mesela *Unreal*, *Quake II* gibi oyunlar nasıl çalışır? Bu konfigürasyonda *Shogo* ve *Blood II*'yi çalıştırdım çok yavaş oldu. Bunun sebebi tamamen 3D hızlandırıcı kart olmaması mı? Magic Skywell diye bir kart duydum, 6MB olanı 75$. Aralarındaki fiyat farkına nazaran hangisi mantıklı olur? Param çok yok... Voodoo2'yi ne kadar beklersem biraz tuzu azalır? Voodoo1 ne zaman eyvah ulan artık kesin 2'ye geçmem gerek dedirtir, naapayım??? Yardım edin lütfen...

–Osman Orunc Kılınç, E-mail yoluyla.

C Öncelikle paranı boşuna Voodoo Graphics'e (Voodoo1) yatırma; çünkü şu anki oyunları öyle çatır çatır oynayamayacağın gibi kısa süre sonra "kesin voodoo2'ye geçmen gerek" dedirtir. Bu sayfadaki Oyun Makinesi adlı kutucuğa göz attıysan burada Voodoo Graphics'in yeterli olduğunu söylüyoruz. Ancak bu, elinde halihazırda bu konfigürasyonu olanlar, piyasadaki oyunları oynayabilir anlamına gelir. Bir başka deyişle, upgrade etmeseler de olur. Ancak yeni bir sistem ya da parça alacaksan bu listenin daima üzerine çıkmalısın. Bence şu an paran buna yetmiyorsa dişini sık ve para biriktir, Voodoo2 almaya çalış. Zaten şu an Voodoo2'lerin fiyatı oldukça düşük. Daha ne zaman düşer diyorsan, herhalde Voodoo3 çıktığında epey ucuzlamış olacak. Tekrar söylüyorum; Voodoo Graphics alma, parana yazık.

Harddisk'ine gelince, altın kuralı herkes bilir: PC'ler en yavaş parçanın hızında çalışır. Eğer anakart ve işlemcini yenilediysen en kısa sürede harddisk'ini yenilemelisin. Yoksa diğer parçalardan harcadığın para oranında performans alamazsın. PC böyle nankör bir şey, hep ister hiç doymaz. Çok ses çıkarması, ya iyi monte edilmemesinden ya da dediğin gibi sistem performansını yakalamak için zorlanmasından kaynaklanıyor olabilir.

Sözlük

Sözlük, her ay Donanımda görünen kimi okuyucular için yeni veya karmaşık olabilecek terimleri açıklıyor.

DİJİTAL
Veriyi en temel halinde yani 1 ya da 0 veya açık ya da kapalı olarak gören bileşenler. (Bu ay incelediğimiz Gravis Stinger gibi). Her ne kadar dijital olmaları orantılı hareket yetenekleri olduğu anlamına gelmese de Stinger gibi yeni gamepadler ve Microsoft'un 3D Precision Pro'su gibi joystick'ler orantılı hareket verilerini dijital olarak yollayabiliyor. Bu onları analog metodlara göre daha hızlı ve çevik kılıyor.

TAZELEME ORANI
Hz biriminden hız ya da ekran kartınızın monitörünüzde saniyede kaç kere görüntü oluşturduğunu ifade eder. 60Hz tazeleme oranına ayarlı bir ekran kartı saniyede 60 görüntü oluşturur; 70Hz saniyede 70 kere oluşturur vb. Pek çok kişiye göre eğer tazeleme oranınız 70Hz'in altındaysa monitörünüz titreme yapacaktır. Aksi duruma ayarlanmadığı sürece oyunlar en fazla ekran kartınızın hızında çalışacaktır. Sisteminizin oyunu hangi hızda çalıştırabildiğinin bir önemi yoktur.

TEXEL
Sık sık pixel ile karıştırılır. Dokulu poligonlardan oluşan bir 3D nesnenin en ufak parçasına texel denir. Pixel 2D bir görüntünün en ufak parçasıdır. Örneğin Quake II'deki Strogg Soldier texel'lerden yapılmıştır; ancak Doom II'deki impler pixellerden oluşur.

Yardım mı Gerekli ?

Bir donanım sorunuz ya da yorumunuz varsa, bize yazın:
Donanım, *PC Gamer-Türkiye*, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
ya da e-mail atın:
hitegitim@aidata.com.tr

Herkese selam tekrar!

Köşeye biraz renk katmam gerekiyor. Bundan sonra yazdıklarım kırmızı basılacak! Mesela her ay farklı bir ilimizden (ne de çoktur bu illerimiz heheh!) yazacam size. (Oha nasıl yapıcak?) (Bekleyip görürüz abi). Mesela şu anda tarih 16 Ocak 1999. Saat ise 20:21 (valla kafadan atmadım, tesadüf!). Ama asıl önemli olan mekan... İzmir Karşıyaka'dayım şu anda... Farklı yerlerden yazma tribimin ilk (ve çaktırmayın, sanırım son) durağı olan İzmir'de hava oldukça güzel, ama karanlık (hay Allah!). Gelecek ayki yazımı yine İstanbul'dan yazıcam (ama en azından mekan değişikliğini yapmış olucam), belki semt değişir haha! Sonraki ay da bütün bu saçmalığı bırakıp doğru dürüst yazı yazmaya başlarım sanırım...

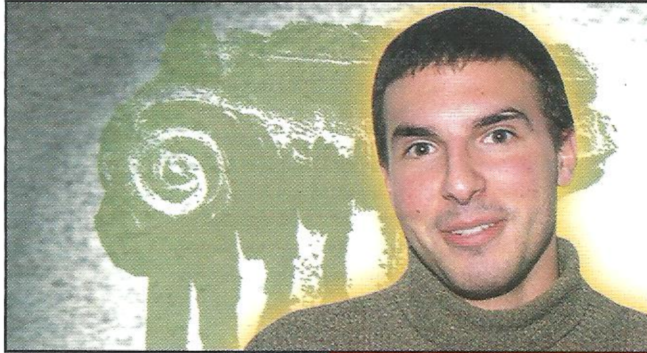
Sadede gel, sadede! Laf salatası ile bazı insanların beynini yıkayabilirsin ama *PC Gamer* okuyucularınınkini ASLA! (Onların beyni *Half-Life* ile yıkanır!) O canavarı ben yarattım... Peeeh! Geçiniz!

Evet, ilk olarak Sierra'nın oldukça sorunlu bir halde piyasaya çıkan oyunu *Lords of Magic* ile başlıyoruz. Oyunun Special Edition (SE) sürümünde, oyun çıkmadan önce halledilmiş olması gereken bir sürü düzeltme yapılmış. Mesela dost ve düşman birimlerin yapay zekaları (AI) ayarlanmış. Ayrıca SE sürümünün içinde Legends of Urak adlı görev paketi de var. Yeni büyüler, yaratıklar ve binalar da cabası... Göz atmaya değer bir paket. Sierra'nın Web sitesinde gerekli bilgileri bulabilirsiniz.

İkinci olarak *Die by the Sword* için hazırlanan bir add-on olan *Limb from Limb*'e göz atacağız. Bu paketin en ilginç özelliği inanılmaz zevkli olan Ogre Hockey adlı modu. Ogre Hockey, iki ucunda kaleler olan bir mağarada oynanıyor ve birbirinize gol atmaya çalışıyorsunuz. Bir iki yeni canavar da geliyor. Ama ne yazık ki, yeni eklenen görev çok kısa ve hiç de ilginç değil. Ogre Hockey özelliği dışında çok da güçlü sayılamayacak bir paket.


***Die by the Sword*'un *Limb from Limb* paketinde, eski görevlerden pek de bir farkı olmayan yeni bir görev bulunuyor. Bilmeceleri bile çok benziyor.**

Cüneyt Halu



Bazen şu oyun firmalarına gerçekten çok kızıyorum. Kardeşim bu iş bu kadar basittir, eğer oyununda bir dolu hata varsa piyasaya sürmezsin. Müşteriye yapılabilecek en büyük saygısızlık bu. O kadar para sayıp aldığınız oyun (bizim CD oyun mafyasından bahsetmiyorum tabii ki!) dakika başı çakılıp sizin de kafanızı duvara çakmanıza neden olmamalı. "Hemen piyasaya sürelim, sonra nasıl olsa düzeltiriz" mantığı çok sakat. Ama maalesef bütün şirketler bunu yapıyorlar. En başta Sierra... Sonra da bence Interplay. Bu şirketler sanki müşterilerine acı çektirmekten zevk alıyorlar ya! Yoksa neden Secret of Vulcan Fury'nin reklamını bir sene boyunca yapıp sonra projeden vazgeçsinler ki?

Bu ay *Age of Empires: The Rise of Rome* ve *Quake II: Ground Zero* paketlerine göz atıyoruz. Ama doğrusunu söylemek gerekirse çok da bir numara yok.

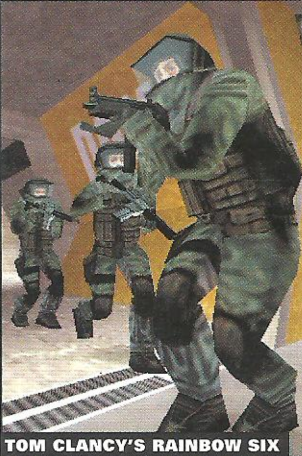
Her neyse, bugünlerde sinirlerim tepemde. Interplay bile bundan nasibini aldı haha! Şimdi *Wing Commander Prophecy* için hazırlanan bir pakete geçiyoruz. Aslında bu paket, oyunun Gold versiyonu. *Wing Commander Prophecy Gold*'da, bildiğiniz *Prophecy*'ye ek olarak Secret Ops adlı görev paketi de birlikte geliyor. Internet üzerinde yayınlanan bu pakette, bir sürü yeni silah ve gemi var.

Ben bir de şunu çok seviyorum: Mesela bir oyun çıkıyor, işte ne bileyim *Carmageddon* diyelim. Oyun çıkıyor, bir iki ay oynanıyor. Sonra yapımcısı bir add-on CD'si çıkarıyor ve oyunun adı değişiyor. *Carmageddon: High Octane* olmuştu mesela. Bu işi Interplay çok yapar. Bir de öyle oyunların isimlerinde iki nokta üst üste kullanılması çok hoşuma gidiyor. Interplay oyunlarından şun-


***Wing Commander Prophecy Gold*'da, *Secret Ops* paketindeki görevlerin hepsini, bunlara ek olarak yeni bazı gemiler ve silahlar bulacaksınız.**

BUG PATCHLERİ*

Klingon Honor Guard v. 1.1 (MicroProse): Bellek kullanımını birkaç MB azaltıyor ve yükleme süresini de kısaltıyor. Bug düzeltmeleri ise şöyle: Bölüm atlarken sunuculardaki bellek kaybı, zaman zaman dinamik aydınlatma yüzünden bilgisayarın çakılması ve düşük bellekli sistemlerde yükleme sırasındaki çakılmalar. 3DNow!'daki hacimsel sis efekti sorunu çözülmüş ve başka değişiklikler de var. README.TXT'e bir göz atın.
KHG_V11.ZIP


TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

Tom Clancy's Rainbow Six v. 1.04 (Red Storm): Silahla savaştaki model çizelgesi bu patch ile siliniyor (böylece tüfekle sorun yaşamıyorsunuz). Geçitlerden geçme işi düzeltilmiş. Multi-player oyunlarda, oyuncular gecikmeden yararlanarak duvarların içinden geçemeyecekler. Ok tuşlarını kullanarak bir oyuna katıldığınızda grafiklerde bozulma olmayacak. Hile yapılmasını önlemek amacıyla, programdaki bazı bant genişliği sabitleri kaldırılmış. Birçok değişiklik daha var.
R6104.EXE


SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

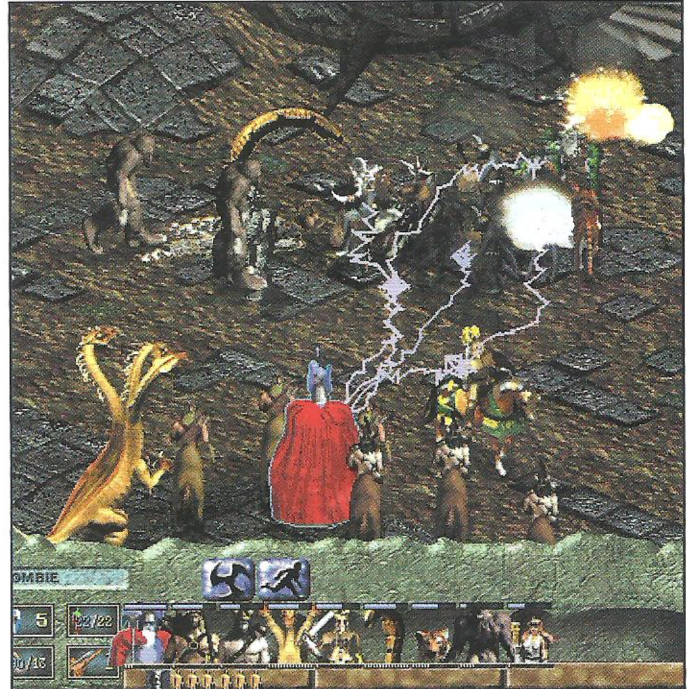
Railroad Tycoon II v. 1.02 (Gathering of Developers): Avrupa ile ilgili kopya koruma sorunları yüzünden bazı Pioneer CD-ROM'larda oyunun kilitlenmesi düzeltilmiş. NT kullanıcılarına verilen "Invalid Windows Version" hatası kaldırılmış. Önceden insanlar tarafından kontrol edilen bir şirket AI yönetimine geçtiği zaman (yeni bir şirket kurarak veya istifa ederek) oluşan hata giderilmiş. 13 numaralı senaryo (India) düzeltilmiş, artık AI şirketler kurabiliyor. 10 numaralı senaryo (France) düzeltilmiş ve artık altın ve gümüş başarı seviyeleri elde edilebiliyor. Hatalı kömür fiyatları giderilerek Stand Alone Scenario (North America) da düzeltilmiş.
RT2_A.ZIP

Sin v. 1.01 (Activision): Yükleme süreleri azalmış, öldükten sonra artık yeniden yüklemek için uzun beklemiyorsunuz. Ses uyumluluğu sorunları halledilmiş. Compact kurulumdaki oyun kaydetme artık düzgün çalışıyor. Multi-player'da ten renginin kırmızı görülmesi düzeltilmiş. CD'deki autoplay özelliği artık çalışıyor. Metrodaki yaratık Manumit düzeltilmiş. Yaratıkların AI'leri ayarlanmış. Area 57'deki çakılma sorunu giderilmiş. Multi-player'da Assault Rifle ve HV Chain Gun'ın animasyonları düzeltilmiş. Diğer değişiklikler de var.
SIN1_01.ZIP

Shogo Multi-player Point Release 2.0 (Monolith Productions): DirectPlay kaldırılmış ve yerine daha az sorunlu olan TCP/IP sürücüsü konmuş, yani ShogoSrv artık NT'de çalışabilecek. Gamespy'da versiyon 2.0 olarak görünüyor. ShogoSrv'e Port seçeneği ve oyuna ev sahipliği yaptığınızda MultiWizard eklenmiş. 10 adet yeni multi-player bölümü var. Mevcut multi-player bölümleri de güncellenip değiştirilmiş. Silahların ateşlenmesi (ve daha birçok şey) oyuncuya devredilmiş. Böylece diğerleri daha rahat tahmin yapabiliyorlar. Yeniden oluşurken birinin üstünde belirirseniz artık onu öldürüyorsunuz (telefragging), böylece ekranın dışına çıkma sorunları halledilmiş. Başka ilerlemeler de var. NOT: Kaydedilmiş oyunları bu versiyonda oynayamıyorsunuz; ancak istediğiniz bölüme gitmenizi sağlayan bir hile eklenmiş.
SMPR20.ZIP

Warlords III: Darklords Rising v.1.02 (Red Orb): Ordular artık suda boğulmuyor. Lanetleme artık düzgün çalışıyor. Şehirlerde tapınakların yakınında artık "Super Merc" elde edemiyorsunuz. Yeni kurallar da var: "Slay Units" görevlerinde, savunma sırasında öldürdüğünüz her birim için puan alıyorsunuz. Barracks and Ranger Towers (ve birkaç kale daha), Random Maps'in ancak %50'sinde önünüze geliyor.
W3D102US.ZIP

*BU PATCH'LERİN HEPSİNİ *CD*'DE BULABİLİRSİNİZ.


Lords of Magic SE, bir yıl gecikmeyle çıkmış olsa da gayet düzgün bir oyun. Legends of Urak paketinin de eklenmesinin yanısıra, AI rutinleri ve başka birçok şey düzeltilmiş.

ları örnek verebiliriz: *Carmageddon: High Octane, Descent Freespace: Silent Threat, Die by the Sword: Limb from Limb* ve *Redneck Rampage: Possum Bayou*. Bu arada hala *Redneck Rampage* oynayanlara şunu da söyleyeyim. Oyun çıktıktan bir süre sonra Interplay, oyunda kullanılan dili oldukça değiştiren bir add-on çıkaracağını yazmıştı Web sitesinde. Adını şimdi hatırlamıyorum, ama sanırım içinde Cuss Pack lafları geçiyordu. Bunu alıp yüklediğiniz zaman oyunda küfürler falan gırla gidiyormuş. Çok istediğim halde deneme fırsatım olmadı. Interplay'in Web sitesinden bu konu ve diğer eklentiler hakkında da bir sürü bilgi alabilirsiniz. Bu arada *Quake III* hakkındaki gelişmeler için de id Software'in sitesini yakın markaja almanızı öneririm. Ayrıca *Quake the Offering* adı altında çıkan üçlü bir paket daha var. Burada orijinal oyuna ek olarak, id Software'in çıkardığı iki yasal *Quake* eklentisi *Ground Zero* ve *The Reckoning*'in de bulunduğunu haber aldım.



Lords of Magic SE'de, oyuncuların kendi senaryolarını kolayca yaratmalarını sağlayan bir oyun editörü var.

Bu sıralar çıkacak bir iki paket daha var. Mesela Origin'in şu meşhur Longbow serisi (tam olarak *Longbow, Longbow II* ve *Flashpoint Korea*) toparlanıp tek bir paket olarak piyasaya sürülecek. Büyük ihtimalle *Longbow Anthology* adıyla. Ayrıca Total Annihilation Commander Pack'in de yolda olduğunu duyduk.

Bu aylık da burada kesmem lazım. Gelecek ay yazacak bir şeyler bulursam (duygu sömürüsü alarmı!) sanırım yazabilirim. Kim bilir...

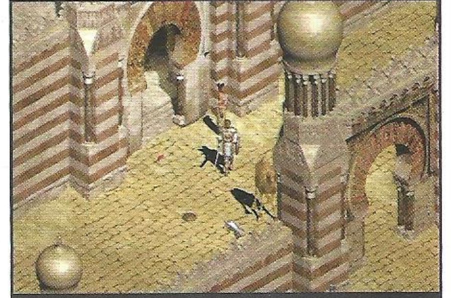
PCG

Diablo II'yi beklerken

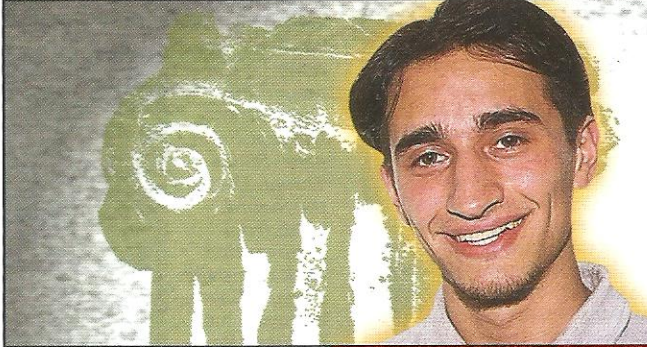
Blizzard ürettiği her oyunla o oyunun türüne kusursuz örnekler ekliyor. Oyunlarının hiçbirinin özgünlüğü tartışılmaz. Hepsi, en aşınmış türlerden olan Real time Strateji ve RPG'ye klasik öğelerinden feragat etmeden yeni soluklar kazandırdılar. *Warcraft, Starcraft* ve *Diablo* gibi yaşayan efsaneleri yarattılar. Bu oyunların üstünlüklerinden yeniden dem vuracak değilim ancak Blizzard'ın oyunlarından bahsederken pek de üzerinde durulmayan bir konuyu göz ardı etmemek gerekli. Blizzard'ın tüm oyunlarındaki Multiplayer seçenekleri son derece kullanışlı ve iyi düşünülmüş. Bu işlerde en acemi olanlar bile saydığım oyunlarda multiplayer oynamakta pek zorlanmıyorlar. Oysa kimi diğer oyunlarda özellikle de birçok 3D shooter'da oyunu multiplayer olarak oynamayı beceremeyen pek çok kişi olduğu bir gerçek. Elbette bu o kişilerin beceriksizliğinden çok bu oyunların multiplayer menülerinin yetersiz tasarımından hatta böyle bir menünün olmamasından kaynaklanıyor. (Bir de Mplayer denen serverdan destek verenler var ki... Neyse girmeyelim bu konuya.) İşte tüm bunları düşünerek Blizzard'ın hakkı Blizzard'a demek gerek Battle.Net serverından verdiği ücretsiz bağlantı tümüyle kusursuz. Üstelik Westwood'un servisinde doluluk nedeniyle yaşanan (en azından türkiyeden bağlanınca. Zira konuştuğum yurt dışındaki insanlar ben sürekli kurduğum oyuna başlayamayıp düşerken hiçbir sorun yaşamadıklarını söylüyorlar) sorunlar Battle.Net'te kesinlikle yok.

Bu nimetler elbette *Diablo*'da da kendini gösteriyor. Son derece pratik menüsüyle her tür bağlantıyı kolaylıkla sağlıyorsunuz. Derken kasabanın tek kahramanı olarak caka sattığınız dönem geride kalıyor ve başlıyorsunuz diğer oyuncularla canavar avına. ("kardeşim ne anlatıyorsun bilmem kaç senelik oyunu" demeyin; bekleyin iki dakika). Oyunda diğer oyuncularla konuşma fonksiyonu da çok kullanışlı. Oyunculara saldırıp saldırmamayı ayarlayan düğmede iyi düşünülmüş. Öldürdüğünüz oyuncuların kulaklarına sahip olmak müthiş zevkli. Diğer oyuncuları iyileştirmenize olanak veren "Heal other" büyüsü ise pek (aşağıda anlatacağım sebeplerden) kullanılmasa da Multiplayer oyun için olmazsa olmaz bir büyü.

Blizzard'ın oyunu çıkardığı tarih için her biri bir mucize olan bu özelliklerle Multiplayer için harika bir ortam yaratmışsa da ne yazık ki *Diablo II*'nin çıkış tarihi yaklaşınca uzun bir aradan sonra yeniden daldığım Battle.Net'te işler iyiden iyiye zıvanadan çıkmış durumda. Hileler ve iflah olmaz hilebazlar oyunu istila etmiş durumda. Bir hamlede tüm oyuncuları öldüren hileler pek çok kişide var. Unique itemların artık hiçbir özelliği kalmamış zira oyunun en güçlü silahları hemen herkeste biliyor. Bu yüzden bir oyuna girip etrafa nice güzel nesneleri savuranları görmek sıradan bir olay çünkü nesneleri kopyalamayı bilmeyen yok. İşte bu koşullar altında oyunu oynamanın hiçbir anlamı kalmamış. Oyuna heyecan getirmek için ya PK (oyuncu öldüren) olmalısınız, ya da inatçı bir Legit (hile yapmayan oyunculara saldırmayan kimse). Ancak karşınızdaki kimse sizi hileyle bir anda öldürünce PK olmak ancak o hileleri sizin de kullanmanızla mümkün (yani cheat icat oldu mertlik bozuldu), bunun yanısıra Legit olmakta beyhude bir uğraşmış gibi geliyor bana.


Bu resme bakdıkça içinizin biraz daha kıpırdandığını hissediyor gibiyim. Bekleyin az kaldı.

Mustafa Gökalp Balkaya



Efsane yeniden canlanıyor. Üstelik multiplayer'a gereken özeni göstererek. Acaba bekleneni verecek mi?

Bana kalırsa *Diablo*'nun bu içeriğiyle heyecanla oynanan hareket dolu bir oyun olarak oynanması söz konusu değil. *Diablo II*'den de bu anlamda bir mucize beklemek doğru olmaz. *Diablo* biraz chat biraz savaş ve daha çok da karakterinizle caka sattığınız bir oyun olmaya aday Multiplayer arenada. Ama bu oyunun zevksiz olacağını iddia etmek değil. Tam tersine değişik bir zevk sunduğundan son derece çekici olacaktır, ancak ilk iş olarak vaad edilen hile önlenmesi meselesi ciddi olarak hayata geçmiş olmalı. Bunun yanında oyunun oynandığı alan mutlaka ama mutlaka (yine vaat edildiği gibi) genişletilmeli. Hem single hem multiplayer oyunu güzelleştirecek yenilikler okuduğumuz kadarıyla zaten yolda.

Blizzard *Diablo*'dan aldığı derslerle *Diablo II*'yi hazırlıyor. Çıktığı zamandan bu yana hala aşılamamış bir oyun olan *Diablo* harikalıktan mükemmelliğe doğru ilerliyor. Ancak benim hayallerimde hala *Diablo* kalitesinde bir *Ultima Online* var (tabi ki bedava olmak şartıyla).

DUYURULAR

Fifa 99'da karşısına iyi rakip arayan varsa e-mail'ime yazsın tabi *Redalert* ve *Starcraft* gibi diğer oyunlar içinde geçerli bu ("hehe adam dergide yazıyor ama o biçim yendim enayiyi" deme fırsatını kaçırmayın derim). *Diablo*'nun son versiyonu için yukarıda bahsedilen hileleri ve diğer oyunculardan özenle arakladığım İtem koleksiyonumu isteyen varsa bir mail atsın çünkü Türkün Türkten başka dostu yok. İnternette bulamazsınız. Henüz son versiyonun item packleri hiçbir sitede bulunmuyor (yani ben bu yazıyı yazarken yoktu).

PCG

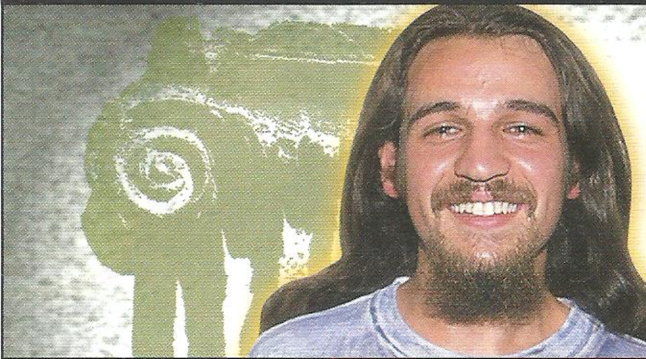
Blood II The Chosen

Merhaba kuzucuklarım... Yeni yıl size neler getirdi bilmiyorum ama umarım 3D shooter alemlerine göz kamaştırıcı yenilikler getirir. Aslına bakarsanız böyle olacağına hiç mi hiç şüphem yok; çünkü 3D fx hızlandırıcı kartlar oyun dünyasında bir bomba gibi patlayarak ortalığı altüst etti. Yeni oyunlar çok daha iyi oyun makineleri, gerçeği aratmayan grafikleriyle hepimizin kabuslarına girdi. *Unreal, Quake III* ve bunları izleyecek daha birçoğu. Artık oyunlar sadece önünüze gelen ucube yaratıkları öldürmenin dışında daha kompleks yapılar almaya başladı. Anlatmaya çalıştığım oyunların seneryoları daha geliştirildi; artık oyunlarda öldürmenin yanında çözmeniz gereken bir sürü bilmece ve görev bulunuyor. Eğer *Sin, Unreal, Tom Clancy's Rainbow Six* gibi oyunlardan herhangi birini oynadıysanız bunları *Quake* (ilki), *Doom, Duke Nukem* gibi eski klasiklerle karşılaştırırsanız ne dediğimi daha iyi anlarsınız. Artık karakterlerimizi küçük kutucuklardan oluşmuş olarak görmüyoruz. Hal böyle olunca daha karizmatik kahramanlar ve daha komplike görevler ortaya çıkıyor. Tabii olarak bunun sonucu çaktığınız bir sürü ders, pörtlemiş gözler ve kasılmış bilgisayarınız. Eski oyunlardan farklı olarak yeni oyunların içerdiği en sağlam özellik geliştirilmiş multiplayer özellikleri. Bu güzel özellik sayesinde artık oyunu bitirince bilgisayarcıya gidip oyunu değiştirmek yerine oyunu elinizde tutup multiplayer özelliği sayesinde arkadaşlarınızı RPG, vitralyöz gibi etkili silahlarla parçalarına ayırabiliyorsunuz. Bence burada önemli olan yok ettiğiniz kişilerin size karşı nasıl bir oyun çıkardığı. Bilgisayara karşı oynadığınızda oyunun makinesi ne kadar iyi olursa olsun öldürmeniz gereken zibidiler genelde karşınızda muşmula gibi öldürülmeyi bekliyorlar. Böyle bir durumda oyun bir süre sonra sıkıcı ve monoton gelmeye başlıyor. Bilgisayara karşı büyük bir zevkle oynadığınız oyunları bir de sizin dişinize göre bir rakiple oynadığınızı. Hatta ve hatta turnuvalar düzenleyip sevdiğiniz oyunu arkadaşlarınızla oynama şansınız var.

Evet efendim, şimdi gelelim esas konuya; bu sayıda size yeni bir oyundan bahsedeceğim. Bu oyunun adı *Blood II: The Chosen.* Orijinal *Blood Quake* 3D ortamları standart hale getirdikten, yaklaşık bir sene sonra yapılmıştı; fakat oyun 2D shooter'dı. Akıllıca yapılmış level design'ı ve akıllı kahraman Caleb; oyunun tekrar hortlamasına sebep oldu, iyide oldu. Orijinalinin piyasalara çıkmasından tam bir sene sonra Monolith Productions, kendi eserleri olan Lith Tech oyun makinasını kullandığı *Blood II The Chosen*'ı piyasaya sürdü. *Blood II The Chosen* çok güçlü bir teknik özellikle karşımıza çıkıyor. Oyun makinası *Quake II*'den daha iyi olan masif grafikleri (*Unreal* kadar iyi değil!), rahat kontrolleri ve mükemmel animasyonları sağlıyor. Fakat *Blood II The Chosen* orijinalinin içerdiği vahşet ve korku ögelerini yeterince içermiyor ve level design'ı ortalamanın üzerinde bile değil. *Blood II The Chosen* bazı konularda oldukça iyi; mesela silahların hemen hemen hepsi çok güzel görünüyor. Aslına bakarsanız sesleri de oldukça iyi. Oldukça farklı çeşitte silahla karşılaşmanız mümkün, ama oyunda yalnızca on tane silahı yanınızda taşımanıza izin var. Genelde yeni silahlar bulduğunuz zaman bazı silahlarınızdan fedakarlık etmeniz gerekiyor. Diğer bir konu ise animasyonların güzel olmaları. Oyunda düşmanların hareketleri oldukça akıcı yapılmış, dışarıdan oldukça güzel gözüküyor. Düşmanlarımız değişik şekillerde ölebiliyorlar. Düşmanlar genelde görüş alanlarına girmediğimiz zaman ve bazen siz onlara saldırdığınızda tepki vermeyebiliyorlar. Görüldüğü üzere bu 3D shooterların genel sorunu. *Blood II The Chosen* gerçekten etkileyici gözüküyor. Oyunda çevrenizde gördüğünüz objeler, alanlar, binalar oldukça detaylandırılmış. Oyundaki bölümler kendi içinde farklılık gösteriyor. Birinci bölümde bir müzeden büyük bir bilimsel tesise, oradanda karanlık bir şehrin arka sokaklarına gideceksiniz. Oyunun atmosferi, ambiyansı arkada çalan techno soundtrack' le oldukça karanlık ve kasvetli olmuş. Bence bu oyun *Quake II* kadar olmasa da deathmatch için oldukça iyi; çünkü bize çok fazla çeşitte silah sunuyor. Bu oyun bana kalırsa kesinlikle almaya değecek bir oyun.

Bu aralar finallerime çalışmaktan ötürü Grand Theft Auto'nun başına oturduğumda beni çok meşgul etmeyecek türde oyunlar oynuyorum mesela gibi. Bu güzel oyunda internet üzerinden deathmatch yapmak istiyorum; fakat yapacak birini bulamıyorum. Çünkü DMA designs bu oyun için bir server açmış değil eğer siz de benim gibi bu oyunla ilgileniyorsanız e-mail'lerinizi bekliyorum. Bu arada bana *Might & Magic VI The Mandate of Heaven* ile ilgili bildiğiniz her türlü cheat'I yollarsanız sevinirim.

Kaan Polatoğlu



Orijinal *Blood Quake 3D* ortamları standart hale getirdikten sonra, yaklaşık bir sene sonra yapılmıştı fakat oyun 2D shooter'dı. Akıllıca yapılmış level design'ı ve akıllı kahraman Caleb oyunun tekrar hortlamasına sebep oldu.

ENDEKS

1.) Cardigans (solistleri olan güzel için) (.)
2.) *Grand Theft Auto* (bu oyun olmasaydı final tatilinde kafayı yerdim) (.)
3.) Gazelle (Has anybody seen my baby ?) (-)
4.) *Blood II The Chosen* (Deathmatch için ideal) (.)
5.) Taxi (gerçekten iyi bir action filmi) (.)
6.) Borkum Riff (onun gibisi yok ama zam üstüne zam yedi) (-)
7.) *Mech Commander* (lanet olsun keşke bu oyunu almasaydım) (.)
8.) Termodinamik (finalden önce *Grand Theft Auto* oynamak yaramadı) (-)
9.) Bilgisayarım (artık hiçbir oyunu çalıştırmaya kifayeti yetmiyo !) (-2)

Bu sahne size birsey hatırlatıyor mu? *Blood II The Chosen*'da bunun cevabını bulabilirsiniz !!!

PCG

FALLOUT 2

Proje rulolarının arasından sıyrılıp gün ışığına çıkma ümidiyle başımı dışarıya çıkarınca birden garip maskeli birinin elinde ağır bir makineliyle beni beklediğini gördüm ve hemen bilgisayarımın başına geri döndüm. Bu durumdan nasıl kurtulacağımı düşünürken her biri birbirine benzeyen RPG oyunları arasında dolanırken gökyüzünden bir CD düşüverdi. Çok şaşırdım. Hemen fazlaca oyalanmadan CD'yi emektar CD ROM'uma yerleştirdim (aslında belli bir miktar öderseniz size de gökyüzünden servis yapabilirler). Bu bir zamanlar adından çok söz ettirmiş bir RPG'nin devamı, yani *Fallout 2* idi.

Aslında Interplay, oyunda çok fazla değişiklik yapmamış. Eski havasını, güzelliğini ve tazeliğini hala korumakta. Bunu belki de birçok RPG'de olduğu gibi büyülerin hakim olduğu karanlık zindanlar yerine, bir zamanlar üzerinde insanoğlunun en büyük yıkımlarının yaşandığı ama şimdi sessiz ve yıpranmış olan topraklar üzerinde geçmesine bağlayabiliriz. Zaten bir oyunun diğerlerinden sıyrılıp hit olması için farklı olması gerekmiyor mu?Interplay bu işi kıvırmayı çok iyi biliyor (Black Isle Studios'un yeni oyunlarından *Baldur's Gate* ve *Plane Scape*'in dünyalarını kendisine mekan olarak kullanan Tormet bu yolda).

Oyunun konusuna gelince; aradan 80 yıl geçmiş olmasına rağmen hiçbir şey değişmemiş. Kahramanımız bu oyunda köyünü kurtarmak için G.E.C.K (Garden of Eden Creation Kit – ilk yardım paketi gibi bir şey) denilen bir çantayı arıyor. Başlangıçtaki karakter yaratma bölümünde karakterinize vereceğiniz her özellik tüm RPG'lerde olduğu gibi oyunun gidişatında son derece önemli. Hırsız karakterimiz her istediğine çalma içgüdüsüyle ulaşmaya kalkışırken kas gücüne güvenen kaba kuvvet gösterileri yaparak evine ekmek getirecek. Buna karşın zekası yüksek karakterimiz ise her şeyi 'çene' dediğimiz olayla yani konuşarak halletmeye çalışacak.

Fallout 2 içerdiği aksiyon bakımından *Diablo*'dan çok *Jagged Alliance*'a benziyor. Bazıları savaş sahnelerinin turn-based olmasının oyunu yavaşlattığını düşünse de bana göre bu oyunun daha stratejik ve daha rahat oynanmasını sağlıyor. Bu yönüyle bir zamanlar *X-COM'*dan aldığınız tadı oyunda bulabiliyorsunuz.

Güven Çatak



Oyunda çeşit çeşit düşmanınızın bulunmasının yanı sıra süper mutantlar, robot köpekler ya da aklı başına gelmiş yaratıklar gibi size katılan karakterler de var. Ama maalesef oyunun yapay zekasının yetersizliğinden dolayı aptalca hareketler yapabiliyorlar. Örneğin size saldıran küçük bir köpeğin üstüne Minigun'larını kullanıp tüm şarjörlerini boşaltabiliyorlar. Doğal olarak sizde bu mermi israfına içinizden birkaç kelime geçirerek cevap veriyorsunuz. Yine de saflarınıza katılan karakterler yararlı oluyor ve oyuna zevk katıyorlar. Özellikle Vaut 13'de gruba katılan Deathclaw'un savaşa üzerindeki pelerini atarak başlaması ilgi çekici ve görülmesi gereken bir sahne yaratıyor.

CD'nin kapağında ve menüde bulunan bu resim de nedir diye merak edenler olmuştur mutlaka. Bu oyundaki en güçlü zırh olan "power armour". Demoda da görünen *Fallout 2*'deki baş kötü adamın üzerinde bunlardan bir tane var. Bu herif sık sık karşınıza çıkıp yaptığı hareketlerle sizi sinir edecek. Siz bu zırha ancak Encave'in Navaro şehrindeki gizli üssünde kavuşacaksınız. Elbette içerideki güzelim silahları ve zırhı alacak kadar. Size tavsiyem içeri tek başınıza girmeniz yoksa yanınızdakilerin sonu pek iyi olmuyor. Benden söylemesi?!

Yaaa dostlar ben bir RPG oynadım mı böyle oynarım! RPG'nin hakkını vereceksin arkadaş, öyle bir iki bölüm geç sonra zorlanıp sıkılınca da kaç. Yok öyle yağma! Şaka bir yana ben *Fallout 2* de oldukça zorlu anlar yaşadım ve oyunu bitirmek de henüz nasip olmadı. Zaten oyuna oynarken bir çok yerde takıldığım için arkadaşım Fırat'ın yardımını ve tiyolarını aldım hatta yazımı yazarken de çok yardımcı oldu. Hakkını ödeyemem, teşekkürler.

> Eski devirlerde geçen mistik FRPlere bir alternatif sunuyor *Fallout 2*. Bir de felaket sonrası dünyasını deneyin!

PEKİ YA DİĞERLERİ

Hep *Fallout Fallout* dedik durduk, peki piyasada hiç mi başka güzel RPG yok? RPG – strateji karışımı garip bir oyun olan *Rage of Mages*'i vasat sayabiliriz. *Return to Krondor* ise oldukça güzel grafikleri sayesinde etkileyici bir havaya bürünen Sierra yapımı bu oyun oynanış bakımından *Final Fantasy VII*'yi andırıyor. Tabi ki bu oyunda da soğuk demir kılıçla sıcak mistik büyü hakim. 3D teknolojisinin çok iyi bir şekilde kullanıldığı bu oyun üzerinde bayağı bir zaman harcanılmışa benziyor. Ben oyunun müziklerini mükemmel buldum. Ortamla tam bir uyum içinde, bu da insanın oyunu oynarken gözlemlediği sanal ortamı daha gerçek bir biçimde algılamasını sağlıyor. Yani anlayacağınız sizi oyunun içine çekiyor.

Artık her oyunda senaryoya son derece önem veriliyor. Senaryolar itina ile yazılıyor ve bilgisayarda canlandırılıyor. Yapımcılar oyunu, özenle, dikkatle ve sabırla hazırlıyorlar; sayfalar dolusu metin karalanıp yazılıyor. Durum böyle olunca ortaya mükemmel eserler çıkıyor ve insan bunları oynarken gerçekten zevk duyuyor. İşte *Fallout 2* ve *Return to Kondor* böyle oyunlardan.

Şu an *Fallout 2*, RPG oyunları arasında en başta yer alsa da herkesin aklı *Diablo II*'de. Pek çok kişi multiplayer ağırlıklı olarak çıkacak olan *Diablo II*'yi sabırsızlıkla bekliyor. Belki *Diablo II* çıkana dek (hemen çıkacak gibi gözükmüyor) *Jagged Alliance II* çıkar da uykusuz gecelere kaldığımız yerden devam ederiz. PCG

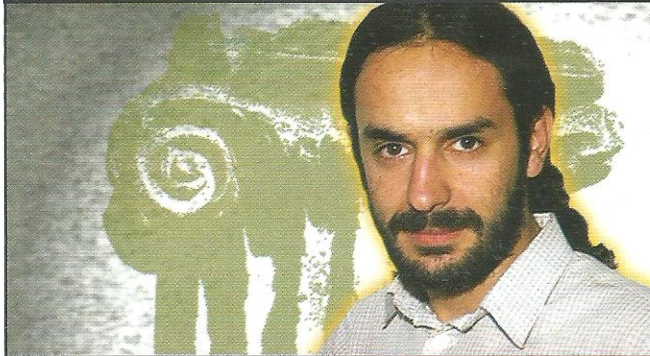
Warhammer 40.000: Chaos Gate

Bu ay sizlere bir oyundan bahsetmekte kararlıyım. İlk yazımı okuyanlar, *Wargasm*'ı ne kadar heyecanla beklediğimi bilirler. Eğer Görgü Tanığı'ndaki listeye bir göz attıysanız bu oyunu oynadığımı da fark etmişsinizdir. Ancak henüz bu oyundan bahsetmeyeceğim. *Wargasm*'ı *Homeworld* ve diğer yeni kuşak strateji oyunlarıyla birlikte incelemeyi düşünüyorum. Zaten bu ay üzerine yazılacak daha fazla şey olan bir oyun var. *Warhammer 40.000: Chaos Gate*.

Hemen "ama biz bu oyunu 124. sayfada okuduk" diye yakınmayın. Oyunu baştan inceleyecek değilim. Aksine ben oyun üzerine daha farklı şeyler söyleyeceğim.

Öncelikle *Warhammer 40.000*'in ne olduğunu biraz açmak istiyorum. *Warhammer 40.000*, aslında bir masa üstü oyunu. Oyun özel arazileri üzerinde, özel savaşçı minyatürleri ve zarla oynanıyor. GamesWorkshop adındaki bir şirket tarafından üretilen *Warhammer* için bir hobi demek daha doğru olur. Çünkü oyunun oynandığı masayı siz yapıyorsunuz ve kullanacağınız minyatürleri özel boyalarıyla kendiniz boyuyorsunuz. Yani satrancın fantastik ögeler ve maketçilikle süslenmiş hali de diyebiliriz. Bu oyun yıllardır Amerika'da fanlarınca hastalık düzeyinde oynanıyor. Oyun iki tür: *Warhammer* eski çağlarda geçiyor ve FRP ögeleri içeriyor. *Warhammer* 40.000 ise bilim kurgu. Sanırım Games Workshop, '2001: Uzay Macerası için söylenen', "Eee, 2000'e geldik bunların hiçbiri olmadı" gibi sözlerden kaçınmak için abartıp olayların 40.000 yılında geçmesine karar vermiş.

Tuğbek Ölek



Warhammer 40.000 oldukça iyi tasarlanmış bir evrene sahip. Olay Ultramarine'lerin, Chaos'un karanlık güçlerine, Space Ork'lara ve daha bir düzine türe karşı mücadelesini işliyor. Karakterler ve silahlar inanılmaz bir çeşitliliğe sahip. Ayrıca her masaüstü oyunu gibi stratejik zekayı ön plana çıkarıyor.

Aslında *Chaos Gate, Warhammer 40.000*' in PC oyunlarına ilk aktarılışı değil. Daha önce *Final Liberation, Space Hulk, Blood Bowl* gibi denemelerde olmuştu. Ancak bunlardan sadece *Final Liberation* denemeye değerdi.



***Chaos Gate*'in etkileyici sahnelerinden biri. Ancak karakter hareketleri böyle zengin planlar için fazla mekanik.**

SSI oyunu adapte ederken oldukça cimri davranmış. Oyundaki pek çok ırktan sadece ikisi oyunda gözüküyor ve bunlardan ancak birisi olarak oynayabiliyorsunuz. Sanırım PC oyun satışının klasik oyunun satışını baltalamaması düşünülümüş. Zaten bu daha önceki *Warhammer 40.000* oyunlarında da böyleydi. Fanlarının PC versiyonlarına soğuk bakmasının en önemli sebebi açıkça bu.

Oyunun hazırlanması kimi açılardan çok iyi kimi açılardan da çok anlamsız. Çünkü oyun ne aslına benziyor ne de *Jagged Allience* gibi günümüz turn-based stratejilerine. Birimler, ne gerçekçi animasyona sahipler ne de piyon gibi hareket ediyorlar. Oyundaki haritalar klasik bir *Warhammer* oyunu için fazla büyük ama diğer taraftan elemanlarınızın yetenekleri çok kısıtlı. Çatıya tırmanma, siper alma gibi yetenekleri yok. Ayrıca yönetilmeleri de zor. Arayüz bazı açılardan kullanışlı olsa da kapı açmak, şalter indirmek gibi basit işler insanın canını sıkıyor.

Aslında SSI gelmiş geçmiş en iyi strateji oyununu yapabilecek malzemeye sahipmiş ama bu fırsatı kaçırmış.

Tüm bu stratejik hatalara karşı SSI, bazı ögelerde çok iyi iş çıkarmış. Mesela görsellik ve ses çok iyi. Yönettiğiniz birimlerin zaman içindeki gelişimi hafif bir RPG havası veriyor. Bugüne kadar pek çok strateji oyununda bulunmayan yeni özellikler sunuluyor. Mesela kademeli olarak çizilen yer şekilleri çok kullanışlı. Ayrıca oyun ile gelen level editörü çok iyi.

En sıkıcı nokta ise olayın lineer ve çok cansız bir senaryo üzerinde ilerlemesi. *Syndicate*'den bu yana gördüğümüz 'büyük harita üzerinde' strateji ögesi yok. Senaryo da *Starcraft*'ta olduğu gibi sürükleyici değil. Belki bu oyun sadece online olsa ve senaryo, üst strateji falan olmadan karşılıklı oynansa daha iyiydi. Halbuki oyunun kitapları bir dolu hikaye içeriyor. Siz ise bu hikayelere pek bulaşmadan kısa sürede oynamaya başlayabiliyorsunuz; ancak oyunun geri planındaki tüm kurgudan yoksun kalıyorsunuz.

Kısacası oyun hem *Warhammer* fanlarını hem de oyunla pek alakası olmayan sıradan oyuncuyu hedefliyor. Ancak SSI, bunlardan birini seçse belki herkes daha mutlu olabilirdi. Şu durumda çok fazla mutlu olan yok gibi.

Aslında SSI gelmiş geçmiş en iyi strateji oyununu yapabilecek malzemeye sahipmiş; ama bu fırsatı kaçırmış. Çok hoş yanlarının yanı sıra oyunun çekiciliğini azaltan çok şey de var. *Chaos Gate* her şekilde oyun severler için şu an piyasada bulunan en iyi alternatif. Ama yine de hayal kırıklığına kapılmamak elde değil.

PCG

DIŞIYNNNNN......

Koskoca Ocak ayı geçti işte... Kala kala 11 ay kaldı 2000'e. Ben sizden özür dileyerek, bu son derece önemli yılın aylığını tutmak niyetindeyim... Neden önemli olduğunu bi önceki sayımızı okumayanlar bilemezler haliyle, ben onlara bi özet geçeyim: Efendim, ben taa çocukluğuma dayanan sebeplerden ötürü, ki bu sebeplerin temeli ben küçücükken televizyonda yayınlanan 'Uzay 1999' ve 'Uzay Yolu' adlı dizilerdir, bu yılın benim, allahın izniyle onların, yani uzaylıların arasına karışma yılım olduğuna inanıyorum... Geçen sayıda bu ahir ömrümün en büyük adağına bir 365 gün daha şans verip vermeme konusunda yaşadığım tereddütleri anlatmıştım. Kararımı verdim; bu yılın sonuna kadar bekliyeceğim... Eh, bir ayı geçti zaten... Demin bahsettiğim aylık tutma hadisesi de burdan çıkışlı. Günlük tutamayacağıma göre aylık yayınlanan bir dergide, aylık en mantıklısı...

1999, OCAK

Seyir defterime bu ilk çiziktirmem... Allahım, çok heyecanlıyım... Düzgün cümleler kurmalıyım, ne de olsa bu tarihi bir belge... Başlıyorum: Ocak 99 geçti. Bana kimse, herhangi bir başvuruda bulunmadı; 'Gülçin Hanım, bi zahmet uzay gemimize gelebilirmiydiniz?' diye... Tabii bu durumu birkaç şekilde açıklamak mümkün: Öncelikle, malum yaşadığım şehir, İstanbul, çok kalabalık bir şehir... Daha bizim evi bulamamış olabilirler. Hele hele, köşe başlarına konuşlandırılmış bıçkın delikanlılarımıza soruyorlarsa adresi, çok zor, bu yıla yetişmez. Çünkü o delikanlılarımız yol soranlara şuursuz tenis topu muamelesi yapmaya bayılıyorlar. Bayılmaktan öte, bunu bir eğlence birimi olarak kabul etmişler, her adres sorana tam aksi istikamette, olabilicek en karışık yeri tarif edip, arkasından da çılgınlar gibi eğleniyorlar... E, garip bir eğlence anlayışı, fakat var... Sen şimdi bunu uzaydan beni almaya gelen galaksi ateşelerine anlatamazsın ki.. Hayır, belki anlatırsın ama onların anlamaları çok zor. Anlarlar mı yoksa? Ayy, bak gene kafam karıştı...

Sonra bu uzaylılar iyi niyetli davranıp, bana postayla falan davetiye yollamaya kalkmış olabilirler... Yurt dışından bile binbir güçlükle gelen postaların taa evrenin bambaşka bir köşesinden nasıl kalkıp bana ulaşabileceğini tahayyül bile edemiyorum...

Tabi canım, ocak ayı içinde beni bulamamalarının sebepleri gayet açık. Ben asla ümidimi yitirmeden beklemeye devam etmeliyim.. Gelecekler, gelecekler, gelecekler, gelec......... zzzzzzzz....... zzzzzzzzz.....

Gülçin Hatıhan



ERTESİ SABAH

Bu gidiyorum tribi, son karede işten atılmama sebep olacak.. Şöyle bi baktımda uyumadan önce ne yazmışım diye, görevimi yerine getirmek manasında hiçbir şey yazmadığımı farkettim. Derhal silkelenip kendime geliyorum veeeee.......

SPEED BUSTERS...

Hava çok sıcakkk. Öyle sıcak ki, asfaltlar bile erimekte... Uzaklardan bisikletine binmiş bir kız gözüküyor. Lastik yamru yumru olmuş vaziyette. Zavallı kız naapsın, dağ başında kurda kuşa yem olmayacak ya... Otostop çekiyor. Son derece hızlı, üstü açık bir arabanın içindeki karizmatik delikanlı durup kızı alıyor ve diyor ki; kemerini tak.. Veeeeee ınnnınnn ınnn ınnnn... İşte *Speed Busters*. Bu oyunda birbirinden güzel 7 etapta, ince ayar yapabileceğiniz değişik arabalarla yarışabiliyorsunuz. Yarışa, 36000 kredi ile başlıyorsunuz. Ve etapları üst sıralarda bitirdiğiniz zaman daha fazla kredi kazanıyorsunuz. Bu kredilerle isterseniz arabanızı yenileyin, isterseniz değişik aksesuarlar ekleyin. En olmadı, arabanıza nitro diye bişey alabiliyorsunuz, ki; bu nitro arabanızın daha hızlı gitmesini sağlıyor. Yarışta size rakip olan arabalar sizi yoldan çıkartmak için ellerinden geleni yapıyorlar. *Speed Busters*'de real-time hasar özelliği de var. Ama hasarlı yarışmak istemezseniz siz bilirsiniz, hemen hasar özelliğini kaldırabiliyorsunuz. Oyunda arcade ve championship bölümleri var, bu iki bölümde de yarışabiliyorsunuz. Arcade'de; zamana karşı ya da 6 arabaya karşı yarışabilirsiniz. Championship'te ise; her etabı tek tek yarışıyorsunuz. Taa ki arabanız artık kullanılmayacak hale gelene kadar. Hava koşullarına gelirsek; havayı yağmurlu, sisli, tozlu, karlı ve güneşli ayarlıyabilirsiniz. Yarışın bana göre en etkileyici iki özelliği para kazanabiliyor olmanız ve her etapta karşınıza çıkan inanılmaz animasyonlar. Birden King Kong' un dev yumruklarına maruz kalabilir ya da bir dinazoru yana yana caddeden geçerken görebilirsiniz. Sakın gördüğünüz su birikintilerine düşmeyin, sahil muhafaza, Jaws amcam yiyiverir sizi sonra... Sonra oyunun internette de oynanabiliyor olması ekstra bir hoşluk... Internet game service iyi düzenlenmiş. Sadece giriş formunuz bile çizgileriyle son derece eğlenceli ve şık. Oyunu 3D ve 3Dfx destekliyor. Eğer alırsanız pişman olmazsınız diyebilirim.

> WCW NİTRO adlı oyunda bi adama çok kızdım, onu vuruyorum. Siz ben yokmuşum gibi davranın..

SAVULUN BRE ZINDIKLAR...

Nihayet bir dövüş oyunu daha buldum. Üstelik bu, kuralları olmayan, bildiğimiz sokak dövüşü: WCW Nitro... Eğer atari zamanından beri bu tür oyunlara takılıyor iseniz, zaten hiç yabancılık çekmeyeceksiniz... Karşınızda size rakip olarak tasarlanmış gladyatörler, zaten sinemadan ve televizyondan tanıdığınız tipler, mesela Hulk Hogan, hani sarı dev... Seçerken illüstrasyon olarak değil de gerçek görüntülerini görüyorsunuz. Eh, bu biraz kanını donduruyor insanın ama cesur olun.. Arenalar, ringler sizi bekliyor... Gösterin onlara günlerini...

BANA MÜSAADE..

Bu aylık da benden bu kadar arkadaşlar... Gitmeden söylemek istediğim bir şey var; geçen ay diskete yazılmış bir mektup aldım Balıkesir'den... Bugüne kadar aldığım en güzel mektuptu. Teşekkürler... Yazmaya devam etmeniz umuduyla... Burası gider... PCG

Yurtdışı eğitiminde HİT'in gücünü keşfedin!

AMERİKA:
UNIVERSITY OF COLORADO-DENVER
UNIVERSITY OF MISSOURI-ROLLA
UNIVERSITY OF NORTH ALABAMA-FLORENCE
UNIVERSITY OF WISCONSIN-PLATTEVILLE
CALIFORNIA STATE UNIVERSITY-CHICO
CALIFORNIA STATE UNIVERSITY-NORTHRIDGE
CALIFORNIA STATE UNIVERSITY-DOMINGUEZ HILLS
PEPPERDINE UNIVERSITY-MALIBU
PACE UNIVERSITY-NEW YORK
TROY STATE UNIVERSITY-MONTGOMERY-AL
JOHNSON & WALES UNIVERSITY
ST. JOHN FISHER COLLEGE
LONG ISLAND UNIVERSITY-NEW YORK
HAWAII PACIFIC UNIVERSITY-HONOLULU
UNIVERSITY OF FINDLAY-OHIO
FAIRLEIGH DICKINSON UNIVERSITY
BECKER COLLEGE
BERKELEY COLLEGE
MARYLHURST UNIVERSITY
FULTON MONTGOMERY COLLEGE
FOOTHILL COLLEGE
UNIVERSITY OF CALIFORNIA LOS ANGELES-EXTENSION
UNIVERSITY OF CALIFORNIA BERKELEY-EXTENSION
UNIVERSITY OF CALIFORNIA SAN DIEGO-EXTENSION
SAN DIEGO STATE UNIVERSITY-EXTENSION

İNGİLTERE:
UNIVERSITY OF HERTFORDSHIRE
RICHMOND UNIVERSITY
SOUTHAMPTON INSTITUE
NORD ANGLIA

KANADA:
DALHOUSIE UNIVERSITY NOVA SCOTIA
ST.MARY'S UNIVERSITY NOVA SCOTIA
TRENT UNIVERSITY ONTARIO
UNIVERSITY OF OTTAWA QUEBEC
UNIVERSITY OF REGINA SASKETCHWAN
UNIVERSITY OF BRITISH COLUMBIA-VANCOUVER
MALASPINA COLLEGE-VANCOUVER ISLAND
COLUMBIA INTERNATIONAL COLLEGE

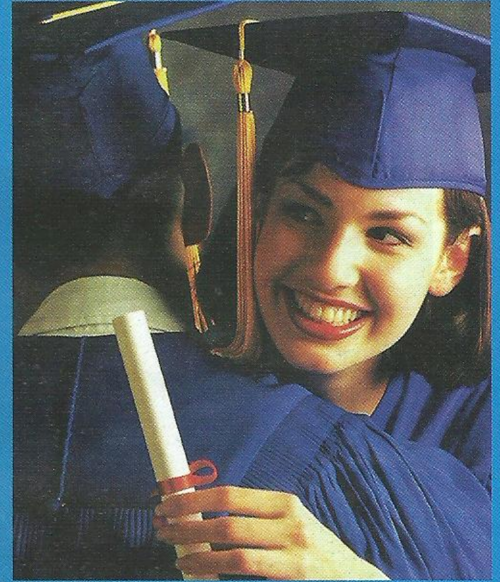
FRANSA:
IFAM-PARIS
ESLSCA-PARIS

İSPANYA:
ST.LOUIS UNIVERSITY-MADRID

İSVİÇRE:
BSIS-CENEVRE

AVUSTRALYA
GRIFFITH UNIVERSITY





HİT size, tümünün YÖK denklikleri bulunan yurtdışındaki seçkin özel ve devlet üniversitelerinde, istediğiniz dalda, lisans ve lisansüstü öğrenim görme imkanı sunuyor.

En uygun koşullar ve size en uygun üniversiteler, sertifika programları, dil okulları, yaz okulları ve staj imkanları.

Okulların açıkladığı resmi fiyatlar ve uygun taksitlerle (konaklama, yemek, sağlık sigortası, kitap ücretleri, gidiş dönüş uçak bileti dahil yıllık $9.000'dan başlayan fiyatlarla) Amerika, İngiltere, Kanada ve Avustralya'da...

ÜSTELİK HİT FARKI VE GÜVENCESİYLE



HİT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN ve DIŞ TİC. A.Ş.
Merkez: Büyükdere Cad. Hür Han No: 15/A Kat.4 Şişli / İstanbul
Tel: (0212)296 46 00 (pbx) Ankara: Tel: (0312)468 77 11
İzmir:Tel: (0232)463 57 46 Adana:Tel: (0322)459 53 06

Sevgili *PC Gamer* okuyucuları, bu sayfalardan bizlere ulaştırdığınız önerilerinizi elimizden geldiğince yanıtlamaya çalışıyoruz. Ancak bu mektupları yollarken diğer okuyucuların da beklentilerini göz önünde bulundurmalısınız. Çünkü her okuyucumuzun önerisini tek tek değerlendirip yayın politikamızı buna göre yönlendirmek, *PC Gamer* ekibi olarak ilk amacımızdır. Bu düşüncemizi sizinle paylaştığımızı umuyoruz....

PC GAMER -Türkiye Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
hitegitim@aidata.com.tr


Ne o çok mu sabırsızlanıyorsunuz? Merak etmeyin, çok yakında bu koridorlarda dilediğiniz gibi cinayet işleyebileceksiniz.

Her şey iyi ama...

Yine bayiye gidiyorum. İçimde bir korku, yine çıkmamıştır diye. Soruyorum, "geldi" diyor. Hemen cebimden 1 milyon çıkarıp veriyorum, "1 milyon 300 bin oldu" diyor. Soğuk terler döküyorum. Zaten bütün bilgisayar firmaları, yazılımcılar kanımızı emiyorlar. Bir de bakıyorum sayfa sayısı da düşmüş. Ama yine de paranızın karşılığını veriyorsunuz. Örneğin diğerleri gibi PC dergisiyiz deyip playstation oyunu tanıtmıyorsunuz. Buraya kadar her şey iyi; ama o oyunların açıklamaları yok mu, işte burada kopuyorum... Bir insan aldığı oyunu niye bir yerden okuyarak bitirsin ki? Bu çok saçma! Bari bir oyunun tam açıklamasını verin, boşa sayfa gidiyor. Öncekinde de yazdığım gibi ne olursa olsun yanınızdayız. Yeter ki kalitenizi düşürmeyin. Piyasada bulunan 56K Fax-modem'lerden hangisini önerirsiniz, fiyatı ve yanında bedava Internet var mı?

— Özgür Tetik

Derginin fiyatı konusundaki soruna bir önceki* PC Gamer *sayısında yine bu köşede yanıt vermiştik. Sizleri* PC Gamer *ile tanıştırırken ilk birkaç sayımızı büyük bir özveriyle maliyetinin altında bir fiyatla satışa sunmuştuk. Ancak ülkemizin içinde bulunduğu ekonomik şartlardan dolayı hep 5 dolar üzerinden olmak kaydıyla derginin satış fiyatını sabitledik. Dünyanın en çok satan PC oyun dergisini oyun severlere kendi dilimizde ve orjinaliyle aynı kalitede kazandırdığımız için mutluyuz. Ancak bilgisayar firmalarının ve yazılımcıların tüketicinin kanını emdiğini düşünmen bizi üzdü.

Evet, Bill Gates dünyanın en zengin insanı ve tüm dünyada yeni bir PC alanların 100 dolarında bile gözü var. Peki tüm yazılım geliştiricileri Microsoft'un gücünde mi? Hayır, pek çoğu ya tek kişilik ya da birkaç arkadaştan kurulu. Bu küçük firmalar bizim için çok hoş ve yararlı yazılımlar üretiyorlar ve bizi para ödemeye zorlamıyorlar. Bunu sadece rica ediyorlar, harcadıkları emeğe saygı göstermenizi istiyorlar. Örneğin Nullsoft firmasından üç kafadarın hazırladığı Winamp programını kullanmayanız yoktur herhalde. Peki kaçınız bu programın ücretini ödemeyi düşündünüz? Biz bugüne dek buna kalkışmış birini tanımıyoruz. Yani bazen kan emen taraf biz de olabiliyoruz.

Her oyun severin oyuna bakış açısı ve oynama tarzı farklıdır. Diğer tavsiyene gelince, sen strateji köşemizdeki açıklamaları gereksiz bulsan da okuyucularımızın birçoğu, verdiğimiz oyun açıklamalarının çok yararlı olduğunu ve strateji sayfalarının sayısının artırılması gerektiğini belirten mektuplar gönderiyor. Ayrıca strateji sayfasının tam çözümlerden çok oyuncuyu yönlendirecek açıklamaları tercih ettiğimizi fark etmişsindir. Çünkü bir oyunun takıldığınız noktasında size yardımcı olmanın yanı sıra az deneyimli oyunculara yeni bir şeyler kazandırabilmek de hedeflerimiz arasında.

***PC Gamer* ekibi olarak amacımız, her okuyucunun, her oyun severin isteğini ve önerisini tek tek değerlendirip derginin yayın politikasını buna göre yönlendirmektir. Dergi ile ilgili önerilerinizin devamını diliyoruz.**

Poster istiyorum.....

Sevgili *PC Gamer-Türkiye* çalışanları, Ben 16 yaşında bir bilgisayar hastasıyım. Piyasadaki tüm yerli oyun dergilerini eksiksiz almaktayım. Derginizin ilk sayısını (özellikle de ne kadar kalın olduğunu) görünçe işte istediğim dergi dedim. Yalnız dergide yayınlanan oyunların biraz eski olduğunu düşünüyorum. Bu oyunlar, Türkiye'ye 3-4 ay önce gelmiş ve diğer dergiler tarafından çoktan yayınlanmış oyunlar. Ancak Ocak sayınızdan itibaren Amerika'daki *PC Gamer* ile aynı oyunları, aynı zamanda yayınladığınızdan dolayı sevinçliyim. Sizden ricam, derginizde oyun posteri yayınlamanız.

—Yunus Emre Akalın

***PC Gamer* dergisinin okuyucularına ulaştırmaya çalıştığı oyunlarla bunlara ait bilgilerin piyasaya göre biraz eski olduğu düşüncesi aslında tam olarak doğru değil. Daha doğrusu her oyun için geçerli değil. Yine de birçok oyunu size sunarken biraz geç kaldığımızın farkındayız. Ancak bunun sebebi *PC Gamer*'ın kalitesi; çünkü *PC Gamer*'da okuduğunuz her oyun incelemesi yorucu bir çalışma sonucu ortaya çıkıyor. Öncelikle oyunu üreten firmanın ve oyunun kendisinin geri planı araştırılıyor. Daha sonra pek çok oyun bitirilene dek kimileri de buna yakın bir süre oynanıyor. *PC Gamer*'ı bu denli kaliteli yapan, işte bu özen. İncelemeleri bu denli uzun tutmazsak oyun içindeki bug'lar gibi önemli noktaları atlayabiliriz Oyun incelemelerini daha önce yayınlayabilmek için başka dergilerde yapıldığı gibi iki level oynayıp yarı inceleme yarı geyik bir yazı hazırlamayı düşünmüyoruz. Zaten sizden gelen mektupların ortak noktası, *PC Gamer*'ın kalite çizgisini asla aşağı düşürmemesi.**

***PC Gamer* ekibi olarak okuyucularımızdan gelen isteklerin en uygun olanını yapmaya, dolayısıyla da herkesi memnun edebilecek genel bir çizgiyi yakalamaya**

çalışıyoruz. Umarız bu paylaşımcı düşüncemize sen de katılıyorsundur. Oyun posteri konusuna gelince, bu isteğini de elbet gerçekleştireceğiz, bu konudaki çalışmalarımız devam ediyor. Ayrıca sadece poster konusunda değil, PC Gamer severlere başka sürprizlerimiz de olacak. Yine de henüz çok genç olan PC Gamer'ın size yansımayan ancak bizleri uğraştırıp duran ne kadar çok işi olduğunu bilemezsiniz. Bize biraz zaman tanımanız gerek. Doğal olarak ilk hedefimiz dergiye yenilikler eklemek değil onu sağlam, tıkır tıkır işler hale getirmek. Ancak korkmayın çünkü yeni bir dergi olmamızdan kaynaklanan sorunlar hemen hemen bitti ve yeniliklere önümüzdeki bir iki ay içinde başlıyoruz.

Server hizmeti düşünür müsünüz?

Sevgili *PC Gamer*,
Derginizin ikinci sayısını tesadüfen almış bulundum ve çok beğendim. Zaten Internet'te *PC Gamer*'ın sitesini sık sık ziyaret ediyordum. Derginin Türkiye'de çıkmasına çok memnun oldum. Şu anda abone olma yolunda emin adımlarla ilerliyorum. Türkiye'de Internet üzerinden hızlı olarak oyun oynamak için server hizmeti veren adresler mevcut mu? Ben bu adreslere ulaşamadım. Internet'te sorunsuz olarak oyun oynayabilmek için sizler böyle bir server hizmeti vermeyi düşünüyor musunuz? Diğer önemli bir konu da Türkiye'deki bu korsan oyunlar furyasının daha ne kadar süreceği. Ucuz oyun almak güzel belki; ama bu işe emek harcayan insanların hakkını da daha fazla yememek gerekir diye düşünüyorum (derginizdeki oyun firmalarıyla ve yaratıcılarıyla ilgili yazıları okuyunca daha da iyi anlaşılıyor).

—Cenk Torun

Internet üzerinden oyun oynamak isteyen okuyucularımıza buradan güzel bir haber verebiliriz. Ülkemizdeki ilk kali server'ı çok yakında hizmetinizde olacak. Trunet sizlere ilk gerçek multiplayer zevkini sunacak. Gerçi daha önceden multiplayer oyun olanağı veren başka server'lar da vardı ama bunlar hem az oyun sunuyorlardı hem de kali kadar yetenekli değillerdi. Heyecan verici değil mi? İsterseniz Trunet'in http://game.tru.net.tr/ adresinden gerekli tüm bilgileri alabilirsiniz. Ayrıca Görgü Tanığı sayfalarında Trunet ile ilgili ayrıntılı bilgi bulabilirsiniz.

Ülkemizde korsan oyun furyasının ne zaman biteceğine gelince, öncelikle yetkililerin gerekli önlemleri alması gerekiyor. Ancak bu yeterli değil sizin de korsan oyunları değil, orjinalleri tercih etmeniz destek olmanız açısından çok önemli. Ülkemize her oyunun orijinal olarak gelmediğini biliyoruz. Ancak siz bir kere ithal edilen oyunları almaya başladığınızda diğer ithalatçıların da harekete geçeceğinden ve dünyada piyasaya çıkan tüm oyunları raflara bir bir dizeceğinden emin olabilirsiniz. Daha sonra Türkçe kullanım kılavuzu, teknik destek gibi nimetlerden de yararlanmaya başlayabileceğiz. Ve belki de en önemlisi ancak bu noktadan sonra Türkiye'de gerçekten başarılı oyunlar yaratılmaya başlanabilir. Dergimizin köşelerinde yerli Carmack'ları, Meier'leri ancak bundan sonra görebiliriz. Çünkü yurt içi piyasası tamamen korsanların elinde olan bir ülkede oyun sektörünün oluşabileceğini düşünmek saflık olur.

Ayın İpucu Ödülü...

Merhaba *PC Gamer*,
Öncelikle derginizi çok beğendiğimi söylemeliyim. Sizden birkaç ricam var. Derginizde yayınladığınız "Ayın İpucu Ödülü" yarışmanıza katılmak istiyorum. Bu konuda bilgi sevirseniz sevinirim. Bir de önerim olacak. Dergiye yüzde 80'in altında oyun almayın ve en son çıkan oyunların yüzdeli artılı ve eksili tanıtımını yapın, kapağınıza da daha çekici olsun diye resim koymayı unutmayın.

— Baybars Daştan

Tavsiyeler için teşekkürler; ancak düşük yüzdeli oyunları da yayınlayarak sizi bu oyunlar hakkında uyarmaya çalışıyoruz. Çünkü önceden çok başarılı gibi gözüken ya da başarılı bir film veya bir oyuna sırtını dayayan kimi oyunlar çok kötü olabiliyor. Sizi kandırmalarına gönlümüz elvermiyor. "Ayın İpucu Ödülü" yarışmamıza tabii ki katılabilirsiniz. Bunun için herhangi bir oyunla ilgili kendi bulduğunuz bir hileyi ya da oyunun seyrini değiştirebilecek üçkağıda dayalı bir stratejiyi bize göndermeniz yeterli. Ancak kopya çekmek, Internet'ten bulup biz bulduk diye palavra atmak yok ona göre! Zaten hileleri bulabileceğiniz o siteleri biz de biliyoruz. İyi şanslar!

Kusursuz!

Selam üstadlar,
İlk olarak bir *PC Gamer* hayranı olduğumu belirtmek istiyorum. Şu ana kadar çıkan üç sayıyı da aldım. Bu dergiye sadece tek bir şey söyleyebilirim: Kusursuz. CD bölümünde en sevdiğim bölüm Coconut Monkey Theatre bölümü. Bu bölümü biraz daha uzatırsanız sevinirim. Tam sir strateji ve FRP manyağı olduğum için Ekim ayında üzerinde Yeni *Civilization* yazan bir dergi gözüme ilişti. Tabii ki hemen bir tanesini kaptım. İçinde bir de *Might&Magic VI* olduğunu görünce havalara uçtum. Aralık sayısında ise *Diablo 2*'nin yakında çıkacağını görünce kalakaldım. Ayrıca Caesar *3*'ün demo bölümleri vardı. O oyuna bayılıyorum. Bu yüzden en kısa zamanda oyunun bir açıklama ve tanıtımının dergide yer almasını diliyorum.

—Yiğit Uzunçarşılı

PC Gamer hakkında sarf ettiğiniz her güzel söz bizi mutlu ediyor. Sizin bu beğenilerinize her zaman layık olmaya çalışacağız. Her şeyde olduğu gibi bu işte de bazı aksaklıklar olabiliyor, zaman zaman hatalar yapsak da bunları derin hoşgörünüze sığınarak sizlerden gelen dostane tavsiyelerle onarmaya çalışıyoruz.

Coconut Monkey, bizce dünyadaki en sevimli yaratıklardan biri. Ancak takdir edersiniz ki Coconut Monkey Theatre bölümünün hazırlanması oldukça zor ve zahmetli. Aslında Coconut Monkey de bu bölümün kısa olduğu ve onun gibi bir PC oyunları otoritesi ve sanatçıya her sayıda en az bir saatlik yer ayrılması gerektiğini söyleyip duruyor. Ona bunun mümkün ol-

madığını, her ay bu kadarlık bir animasyon için bile deli gibi uğraştığımızı anlatmanın imkanı yok. "Ben hazırlardım ama ellerim yok!"

Grafik ayarı

Merhaba sevgili *PC Gamer* çalışanları, Derginizin içeriği müthiş. Yalnız "Mektuplar" köşesine daha çok yer ayırırsanız fena olmaz. Sormak istediğim şey ise *NFS III* ile ilgili. Oyunu bilgisayarıma yükleyerek açtığımda grafikler son derece berbattı. Grafik ayarına girdiğimde ise orada bazı çözünürlük ayarları vardı. Acaba bu grafikleri nasıl düzeltebilirim?

— Erdem Erolkadıoğlu

Sizlerden gelen istekler doğrultusunda "Mektuplar" sayfalarını artırmak için elimizden geleni yapıyoruz. Ancak bildiğiniz gibi* PC Gamer*'ın orijinaline de bir noktaya kadar sadık kalmak zorundayız. Yine de elimizden geleni yapacağız.* NFS III*'deki grafik ayarlarını "options" menüsüne girerek yapabilirsiniz. Ama bir 3D hızlandırıcı karta sahip değilseniz ayarladığınız çözünürlük, sizi hız ve grafik anlamında tatmin etmeyecektir. Çünkü oyun, bir 3D hızlandırıcı olmadan 800x600 gibi yüksek çözünürlükte oynanmayacaktır. 3D hızlandırıcılarla ilgili daha ayrıntılı bilgi için Donanım köşemizi takip etmelisiniz.

Soru soran yok mu?

Şelam *PC Gamer,*
Önce sizi tebrik etmek istiyorum; çünkü *PC Gamer* gerçekten iyi bir dergi. Bazı eksikleri var tabii; ama bunlar zamanla düzelecektir. Örneğin şu "Mektuplar" köşesine daha fazla yer verip muhabbeti azıcık daha ilerletseniz iyi olacak (ama biz sabırlı adamız, bekleyebiliriz). *PC Gamer,* şu an piyasadaki en iyi dergi. Şiddetle önerimi söylüyorum ki: FRP sayfası açmalısınız. Ayrıca gördüğüm kadarıyla şu ana kadar yazan okuyucular, hep tebrik mesajı yazmışlar; ama neden hiç kimse soru sormamış (yasak mı)? Bu arada derginizin poşette satılması iyi olmuş (ekmek gibi mübarek).

— Alper Çağlar

Sevgili Alper, ilginç mektubuna teşekkürler.* PC Gamer*'ı düzenli olarak takip ediyorsan dergide sık sık FRP oyunları hakkında bilgilerin de yer aldığını görmüşsündür. Hatta geçen sayımızda tam 15 sayfa en yeni FRP oyunları tanıttığımızı da unutma. Ancak biz sadece bir PC oyun dergisiyiz ve masaüstü FRP'ye yer vermek durumunda değiliz. PC FRP oyunlarıyla ilgili olarak da Güven arkadaşımızın her ay yazdığı yazıları takip ettiğinden eminiz. Ancak unutma ki* PC Gamer *sayfalarımızı ya da konularımızı ağırlıklı olarak orijinal* PC Gamer *ile ortak belirlesek de onların hazırlamadığı bir sayfayı biz de hazırlamayacağız diye bir şey de yok. Bu nedenle PC oyunlarıyla ilgili olduğu sürece yeni bölüm önerilerinizi her zaman değerlendireceğiz.

"Mektuplar" sayfasında yer alan yazılara gelince,* PC Gamer *ekibi olarak sizlerden gelen her türlü mektuba dergide yer vermeye çalışıyoruz. Bu mektuplar bazen sadece tebrik etmek amacıyla gönderildiği gibi eleştirel yazılar gönderen ya da sorularına yanıt isteyen okuyucular da var. Gönderilen her mektubu tek tek inceliyor ve yanıtları konuyla ilgili editörlerimizin sayfalarında, "Mektuplar" köşesinde, posta veya e-mail yoluyla tekrar sizlere ulaştırmaya çalışıyoruz.* PC Gamer*'a danışmak istediğin herhangi bir sorununda sana yardımcı olmaya çalışacağımızdan emin olabilirsin.



Diablo II'de en az iç mekanlar kadar dış mekanlar da ilgi çekici. Oyunda size bazı görevler veriliyor ve bunları yerine getirmezseniz aşama kaydedemiyorsunuz.

Saygı gösterin!

Sayın *PC Gamer* çalışanları,derginiz çok dolu ve güvenilir. Canayakınlığı ve ciddiliği birlikte çok iyi yürütüyorsunuz. Ancak yazılarınızda çok fazla sayıda ve gereksiz yere İngilizce ve diğer yabancı sözcükleri kullanıyorsunuz. Eminim ki okuyucularınızın yarısı -belki de daha fazlası- 21 yaşının altındadır, ki bu yaş grubu Türkiye'nin gençliği demektir. Siz Türkçemize hak ettiği saygıyı göstermedikçe okuyucularınızı da kötü yönde etkilemekte, farkında olmadan onları zehirlemektesiniz. Elbette kimi yazılarda -özellikle teknik terimler içeren yazılarda- tamamen Türkçe sözcükler kullanmak mümkün değil. Bu gibi durumlarda yazacağınız İngilizce sözcüğün yanına parantez içinde Türkçe karşılığını da yazmanız yeterlidir. Bunun bir ayrıntı olmadığını, aksine çok önemli ve gerekli bir unsur olduğunu sizler benden daha iyi bilirsiniz. Güzel Türkçemize göstereceğiniz saygı, bizim sizlere duyduğumuz sevgiyi artıracaktır. Başarılarınızın devamını diler gerekenleri yapmanızı bir okuyucu olarak beklerim.

—Atay Uludokumacı

PC Gamer*'ı canayakın ve bir o kadar da ciddi bir dergi olarak nitelendirdiğiniz için teşekkür ederiz; çünkü bu bizim hedefimiz. Sizin de bildiğiniz gibi* PC Gamer *dergisi, ülkemizde çok yeni bir dergi ve beş ay gibi kısa bir sürede kendi içinde birçok gelişmelere sahne olurken aynı zamanda da bazı konularda üzerine düşen "öncülük" görevini yerine getirmeye çalıştı.
Bundan beş ay önce* PC Gamer*'ın ilk sayısında yine bu köşede bir tartışma başlattık. Size "Bir PC oyun dergisinin dili nasıl olmalıdır?" sorusunu sorduk. Bugün hala bu soruya cevaplar geliyor. Aslında amacımıza çoktan ulaştığımızı bu konuda sizin düşünceniz hakkında yeterli fikri edindiğimizi düşünüyoruz. Çünkü bize gelen çok sayıdaki mektup aynı düşünceyi savunuyordu: "Teknolojiyi üretmeyen ülkeler üretenlerin dilini de kabul etmelidir" veya "Bırakın terimler neyse öyle kullanalım, her terime zorlama bir Türkçe karşılık bulmayalım." Yani genel eğilim, sizin karşınızda. Sizinle aynı düşünceye sahip kişilerin hiçbiri de sizin kadar kararlı bir tavıra sahip değildi.

Ancak sizin görüşünüze katılıyoruz. Zaten dergide gerek imla ve gerekse dilbilgisi olarak ne denli bir özen gösterdiğimizi fark etmişsinizdir. Ne var ki oyuncular 3D yerine 3B, mouse yerine fare, adventure oyunları yerine macera oyunları kullanmamızı istemiyor. Unutmayın ki dilin ilk amacı iletişimdir. Bir dil derdini anlatamıyorsa onun ne denli özgün ve güzel olduğunun önemi yoktur. İşte bizim bundan sonra izleyeceğimiz çizgi de bu. Yani yabancı terimleri ancak derdimizi anlatmak için kullanacak ve elden geldiğince Türkçe'nin esaslarına uyacağız. Ancak bu esaslara uymak için kulağa saçma gelen veya anlaşılamayan cümleler kurmayacağız. Elbette bu konudaki tartışmanın sırf okuyucu-dergi bazında değil okuyucular arasında da devam etmesini diliyoruz.

Oyun kilitleniyor

Merhaba,
Derginizi çok başarılı buluyor ve böyle bir dergi çıkardığınızdan dolayı sizi kutluyorum. Sormak istediğim bir sorum var: *NFS III,* oyununu eskiden rahatça oynarken artık yükleme ekranı tamamlandığında (araba resmi altında gösterge barı) oyun aniden kilitleniyor, acaba bunun nedeni ne olabilir?

—Umut Sezgin

Oyunun kilitlenmesi, büyük bir olasılıkla bilgisayarınızdaki birtakım donanımlarınızın sürücülerinin çakışıyor olmasından kaynıklanıyordur. Örneğin 3D hızlandırıcı kartınızın sürücüleri ile ses kartınızınkiler çakışıyor olabilir. Ya da Glide API'si ile DirectX'in DirectSound API'si çakışıyor olabilir. Belki de sorun* NFS III*'ün kendi dosyalarının zarar görmesi de olabilir. Açıkçası sorunun ne olduğunu söyleyebilmek çok zor. Ancak neler yapabileceğiniz hakkında size tavsiyeler verebiliriz.

Öncelikle oyun için yeni bir patch çıkıp çıkmadığını kontrol edin. Eğer çıkmışsa yükleyip bir daha deneyin. İşe yaramazsa oyunu silin ve baştan kurun. En son patch'ini yükleyin ve tekrar deneyin. Eğer sorun hala devam ediyorsa benzer oyunların çalışıp çalışmadığını kontrol edin. Eğer sorun sadece bu oyunda ise oyun CD'sini değiştirin. Benzer oyunlarda bu tür sorunlar yaşıyorsanız 3D hızlandırıcı kartını ve DirectX'i baştan kurun. Ayrıca oyunların üreticisi tarafından hazırlanan sitelerde ki Troubleshooting veya FAQ gibi bölümlerini gözden geçirin. Zaten bunlar çalışmayan her oyun için yapılması gereken standart uygulamalar. Eğer hiçbiri işe yaramazsa daha ayrıntılı bilgi için Donanım köşemize de yazabilirsiniz. **PCG**

PC GAMER ONLINE

Günlük **Oyun Dozunuzu** alabileceğiniz **tek yer** PC Gamer Online'dır.

BAŞLIKLAR

LEVEL KÖŞESİ

Quake II ve Unreal level'ları hakkında bilgi mi arıyorsunuz? Web'deki en iyi level alanına bir uğrayın. Burada Quake, Quake II, Unreal, Total Annihilation ve daha birçok oyun için araç gereç bulacaksınız.

SÜTUNLAR

PC Gamer editörleri tarafından yazılan bu günlük sütunlar oyun dünyasının içini ve dışını ayağınıza getiriyor. Bazen çekişmeli, ama her zaman eğlenceli!

GÜNLÜK MEKTUPLAR

Güney yarımkürede sifonu çekince su hangi yöne dönüyor? Oyunlarla ilgili tartışmalara ve düzeyli (!) geyiklere bizzat katılın.

HABERLER

Sizin için önemli olan en taze oyun haberlerini bulmak için ziyaret edilecek tek adres: PC Gamer Online.

COCONUT MONKEY ARŞİVLERİ

Burada CM'in boyama kitapları, çizgi romanları, oyunları ve Quake II level'ları insanlığın hizmetine sunuluyor! Herkesin sevgilisi bu maskota biraz takılmak için buraya bir uğrayın.

PC GAMER ONLINE — COLUMNS

Magazine
News
Columns
Reviews
Previews
Features
Feedback
Strategy
Fun Stuff
Downloads
Gamestore
Contests

Featured Column
So Sayeth the Fancy Gentleman

What's up with the K6-2? - Greg Vederman
Greg explains why he is hesitant about AMD's K6-2 with 3DNOW! instructions.

Bakery Fresh Columns

Please Don't Hurt Me! - Colin Williamson
Colin opens his mail bag and responds to reader mail. And some of it isn't pretty...

How to become a PC Gamer in 5 easy steps - Lisa Renninger
Lisa answers one of the questions she gets asks the most: How do you get a job at a place like PC Gamer?

From Big Install to Big Screen - Gary Whitta
As a whole slew of PC games are poised to become big-budget movies, the question remains: can Hollywood bury the specter of past failures and do big-screen justice to some of our favorite characters?

Buggy Games: An Epidemic - Crabby Old Bastard
The practice of releasing buggy and unfinished games has become epidemic -- so what can we do about it?

Archives

She Got Game	Lisa Renninger
Colin's House of Shame	Colin Williamson

HEAT.NET

PC GAMER ONLINE — QUAKE LEVELS
single-player • deathmatch

Magazine
News
Columns
Reviews
Previews
Features
Feedback
Strategy
Fun Stuff
Downloads
Gamestore
Contests

Single-Player Quake Levels

There are probably more single-player maps for Quake than any other game--and for good reason. The game features marines, insane dogs, zombies, fiends, and other monsters too horrible to mention. These elements have been combined by level editors for some truly ingenious and horrifying levels. You name a setting and there is probably a single-player Quake mission matching that scenario: subways, ancient Scotland, a slaughterhouse, deep space, and just down and dirty places of death and destruction.

The best single-player levels for Quake are located in this area, and although most of the folks behind these levels have moved on to Quake II, their efforts are still a load of fun to play. Give them a try--you won't regret it.

Complete List

Beyond Belief Part I - The Unholy Alliance	Matthias Worch	bbelief.zip	6.98 MB
Dark Nite	Unknown	darknite.zip	475 KB
Discordia	Creed	discord.zip	455 KB
Downward Sprial, The	Stan C.	dspiral1.zip	630 KB
Elektra Complex, The	Andrew Smith	elektra.zip	546 KB
Guardhouse, The	Andrew Smith	guard.zip	480 KB
Hive Part II	Chris Mayers	metro.zip	867 KB
Inverurie	Neil Manke	alba02.zip	1.03 MB
Monastry	Daniel Vogt	monastry.zip	638 KB
Morbidity: 1	Unknown	morbid_1.zip	595 KB
Museum	Steve Rescoe	museum.zip	609 KB
NetherWorld, The	Dave Kelvin	networld.zip	624 KB

HEAT.NET

www.pcgamer.com

GELECEK SAYI

6. Sayımız 4 Mart'ta Bayinizde... Kaçırmayın!

İşte hayatın cilvesi - *PC GAMER Türkiye*'nin bir sayısı daha eskimeden, yenisi uzaktan göz kırpmaya başlıyor. Sadece birkaç kısa hafta sonra yayınlanacak dergimizde bakalım neler var...

1999 PC Gamer Ödülleri

BU SADECE bir *PC GAMER* geleneği değil, oyun endüstrisi için de önemli bir dönüm noktası. Evet, bu yılın PC GAMER Ödülleri'ni dağıtıyoruz ve oyun dünyasının en iyilerini seçiyoruz. Önümüzdeki sayının her satırı şaşırtıcı ve aydınlatıcı olduğu kadar tartışmalara da yol açacak. Sizin de beklediğiniz bu değil mi zaten?

3D Gövde Gösterisi

"ACABA HANGİ 3D HIZLANDIRICI KARTI ALSAM?" Bu okurlarımızın bize en çok sorduğu sorulardan biri. Biz tüm bu soruları, gelmiş geçmiş en kapsamlı ve açıklamalı 3D Kart karşılaştırmasıyla yanıtlıyoruz. Büyük bir rekabet içinde olan bütün 3D kartları ve chipset'leri inceleyip, size gerçekten en doğru yanıtları verebilmek ve en karlı alışverişi yapmanızı sağlamak için test ediyoruz.

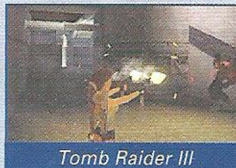
İNCELEMELER

En yeni oyunları inceleyip puanladık. İşte bazıları:

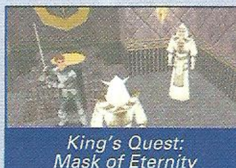

Thief: The Dark Project


Populous: The Beginning


Return to Krondor


Tomb Raider III


Star Wars: Rogue Squadron


King's Quest: Mask of Eternity


Tom Clancy's Ruthless.com

PC GAMER TÜRKİYE

ŞUBAT 1999

SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ VE GÖRSEL YÖNETMEN
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Editör • Güven Çatak
Editör • Cüneyt Halu
Editör • Serpil Ulutürk
Editör • Gülden Ohri
Editör • Arzu Duymaz
Editör • Mustafa G. Balkaya
Teknik Editör • Tuğbek Ölek

GRAFİK TASARIM
Gökhan Tüzüngüç

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Eşiktekiler • Kaan Polatoğlu
Sim Kolonu • Gülçin Hatıhan
Çeviri • Okan Güney
Çeviri • Kaan Zambakçı

REKLAM
Müşteri Temsilcisi • Bora Rodoplu
Müşteri Temsilcisi • Murat Yıldırım

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik

BASKI
Hür-Ok A.Ş.

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİCARET A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr